Wim Dewijngaert

Verkoopprijs: Bfrs 275 / Hfl 13,75

HET GROTE MSX PEEKS, POKES EN TRUUKS BOEK



een uitgave van MSX-club BELGIË - NEDERLAND

Inhoudstafel

Het grote MSX

peeks, pokes en truuks boek.

Beste lezer,

Voor U ligt alweer de vierde druk van "Het grote MSX Peeks, Pokes en Truuks boek"; een verzameling van de tot nu toe verschenen speeltips in MSX Club Magazine.

Oorspronkelijk was het ons idee om dit boek als cadeau aan een "speeltipper" weg te schenken, maar al spoedig bleek dat er ook mensen waren die graag het boek wilden kopen.

Vermits de oplage te klein was, konden wij aan deze vraag niet voldoen. Nu, enkele maanden later, hebben we in overleg met de redactie besloten om ons boek ook beschikbaar te stellen buiten de rubriek om. We maakten van de gelegenheid gebruik om vele, nog nooit gepubliceerde mappen in deze uitgave in te lassen.

Hopelijk doen wij hier menig plezier mee, en ik wens u dan ook veel geluk bij het uitproberen van de tips uit dit boek.

Wim Dewijngaert



Top Roller

(Aackosoft, cassette)

Hier enkele bonuspunten die niet in de handleiding vermeld staan (er staan immers helemaal geen bonus-punten in de handleiding!).
- 200 Bonus: indien men over de vrachtwagen heen springt. Dit door eerst de snelheid te verminderen tot stilstand en te wachten tot dat de vrachtwagen bij je is. Dan spring je met al je krachten vooruit. Dit door nu weer te versnellen en te springen.

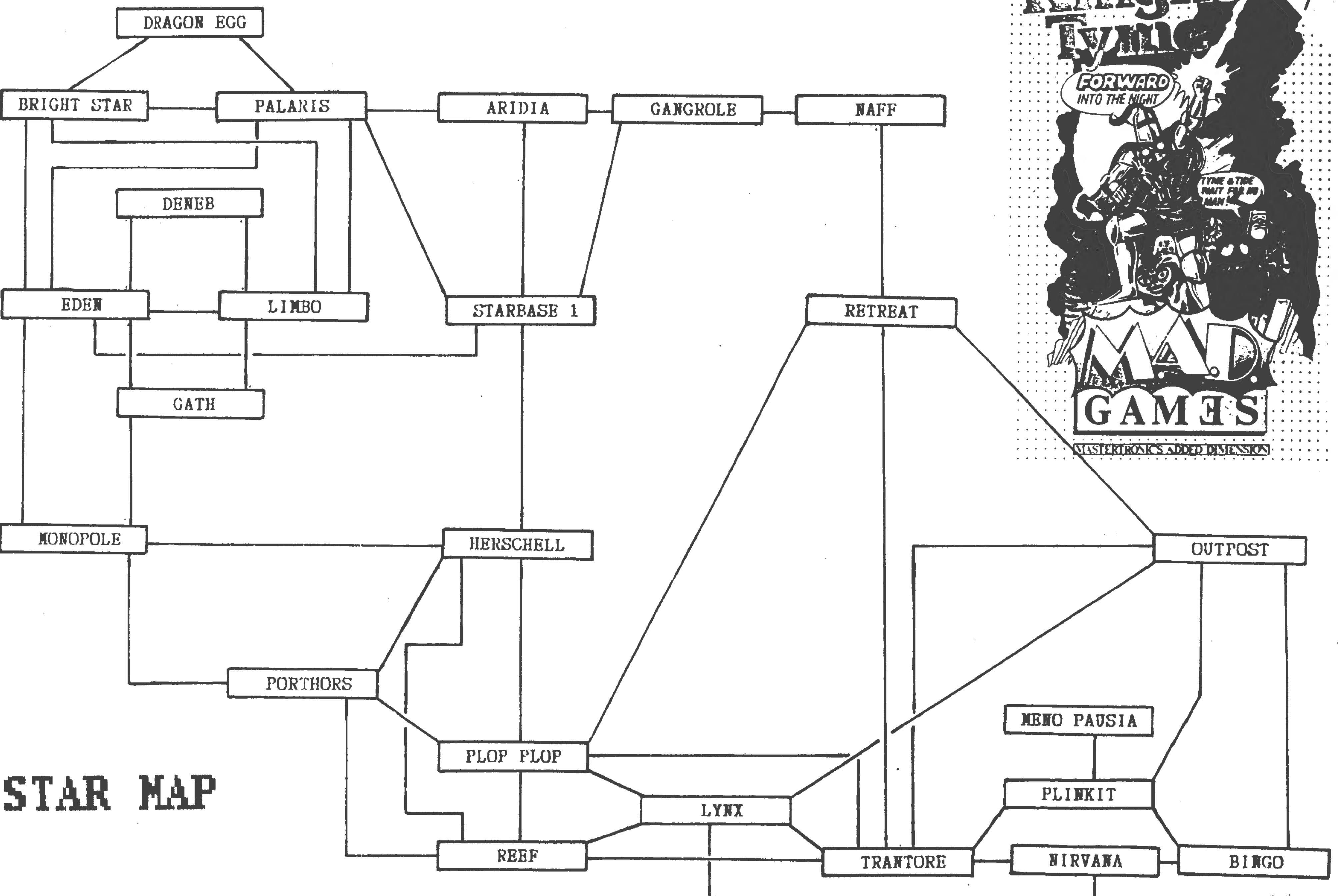
- 500 Bonus: Deze verkrijg je door over de moordlustige motorrijder te springen.

Knight tyme

(Mastertronic, cassette)

Onze kleine held (die overigens ook meespeelt in FINDERS KEEPERS en STORM BRINGER) is per ongeluk op het ruimteschip USS Pisces terechtgekomen. Om terug op zijn eigen planeet te geraken, moet Magic Knight de Tyme Guardians vinden, die voor hem een teletijdmachine zullen bouwen. Omdat deze klus, zonder hulp bijna niet te volbrengen is, hebben we enkele tips en een map gemaakt. Let echter wel op dat bij de tips wel enkele dingen ontbreken, die je zelf maar door 'logisch na te denken' moet oplossen. Veel plezier...

Zorg dat je om te beginnen THE CLOAK OF INVISIBILITY en THE SHIELD uitdoet (unwear) en in de TRANSPUTER ROOM laat vallen (drop). Ga naar THE BRIDGE en neem THE MCTABLE FOOD van Sarab. Dit zal je kracht op peil houden tijdens te tocht door het heelal. Neem van Gordon THE INSTANT FILM en ga naar THE RECREATION ROOM (zie plan van spaceship). Neem THE CAMERA en zoek S3E3 of KLINK (beide zijn robots). Geef de film en de camera af en selecteer in het menu COMMAND A CHARACTER. Laat de robot je helpen en hij zal een foto nemen (SMILE!!). Neem de foto en ga naar THE TRANSPUTER ROOM. Daar zal je de reuzecomputer DERBY IV vinden. Vraag om hulp en de computer zal je een ongeldige identiteitskaart geven. Zoek S3E3 en neem THE POT OF GLUE. Per ongeluk komt de foto op je I.D. kaart vast te zitten (gelukzak!). Kies in het menu WEAR en daarna THE VALID I.D. CARD. De bewoners van het ruimteschip zullen je nu erkennen als een van hun medemensen. Neem THE CHOCOLATE HEART van DERBY IV en geef dit aan SHARON en vraag haar om hulp. Neem THE ADVERT en THE GAS MASK van SHARON. Het gasmasker leg je bij de andere voorwerpen in THE TRANSPUTER ROOM. THE ADVERT leg je onder THE STARMAP en THE PEWTER TANKARD (in THE AIRLOCK). Spring op THE ADVERT en je kan deze voorwerpen nemen. Ga naar THE BRIDGE en geeft de voorwerpen aan GORDON. Nu kan je via het menu het schip bewegen. Vlieg via PALARIS naar STARBASE 1. Bij je aankomst vraag je GORDON om hulp en hij zal THE TRANSPORTER herstellen. Neem THE ADVERT en flits jezelf naar positie X1/Y2/Z3.
Geef THE GLUE aan HECTORR en gebruik THE ADVERT om THE BOOTS in FUEL + CARGO AREA te nemen. Transporteer jezelf terug naar het schip (X0/Y0/Z0).
Leg THE BOOTS in THE TRANSPUTER ROOM, tank het schip bij en vlieg naar MONOPOLE (zie STAR MAP). Kies als snelheid altijd 1: de benzine zal dan minder snel verbruikt zijn. Draag bij je aankomst THE CLOAK en THE GAS MASK en flits naar X1/Y8/Z4.
Neem in THIS WAY TO HOOPER -- het kleine witte puntje (PART OF A SUNDAIL) van de grond. In HERE IS HOOPER neem je THE MAGIC TALISMAN en A PART OF A SUNDAIL van HOOPER. Via X0/Y0/Z0 ben je terug in het schip. In THE TRANSPUTER ROOM probeer je THE PART OF A SUNDAIL en THE PART OF A SUNDAIL juist op elkaar te leggen en vlieg dan naar RETREAT. Draag THE CLOAK, THE BOOTS en THE GASMASK en flits naar X8/Y4/Z1. Daar aangekomen draag je THE TALISMAN en kies je CAST A SPELL en daarna REMOVE BARRIERS. De hindernis zal verdwijnen en je kan rustig verder naar MURPHY. Neem van hem A PART OF A SUNDAIL en laat THE TALISMAN vallen. Flits jezelf terug naar het schip en leg A PART OF A SUNDAIL bovenop de anderen. Verwijder al de andere voorwerpen uit deze kamer en breng ze stuk voor stuk naar THE TRANSPORTER ROOM. CAST daarna THE LIGHTNING BOLT en de 3 stukken zullen samensmelten tot 1. Doe het nodige uit en vlieg naar THE OUTPOST. Doe THE CLOAK, THE BOOTS en THE GASMASK aan en pak THE SUNDAIL op (dat is de samensmelting). Flits jezelf naar X8/Y9/Z6 en blijf naar rechts lopen. Als je A BOOMING VOICE hoort kijk dan nog eens goed na of je THE SUNDAIL wel degelijk bij je hebt. Loop door tot je in de kamer met als naam THE TYME GUARDIANS gekomen bent. Ga van hier terug naar het moederschip en vlieg naar GRANGROLE (dat is het beroemde 'ZWARTE GAT'). THE LIFE BOAT (helemaal rechts in het schip) is nu veranderd in THE CONTROL COLUMN en er staat een teletijdmachine in. CAST THE LIGHTNING BOLT en deze zal de machine genoeg kracht geven om terug naar je eigen tijd te vliegen.
Kies in het menu LAUNCH TYME MACHINE en... goede reis!!!



Knight Tyme
MSX
FORWARD INTO THE NIGHT
TYME & TIDE WAIT FOR NO MAN!
M.A.D. GAMES
MASTERTRONICS ADDED DIMENSION
STAR MAP
DRAGON EGG
BRIGHT STAR
PALARIS
ARIDIA
GANGROLE
NAFF
DENEB
EDEN
LIMBO
STARBASE 1
RETREAT
GATH
MONOPOLE
HERSCHELL
OUTPOST
PORTHORS
MENO PAUSIA
PLOP PLOP
PLINKIT
LYNX
REEF
TRANTORE
NIRVANA
BINGO

LOCATION MAP

SPACESHIP USS PISCES – BEAM X0/Y0/Z0

THE RECREATON ROOM – THE BRIDGE – THE TRANSPORTER ROOM – THE TRANSPUTER ROOM – CARGO HOLD – THE AIRLOCK – THE LIFE BOAT

THE AIRLOCK – THE CONTROL COLUMN

PLANEET STARBASE 1 – BEAM X1/Y2/Z3

THE TRANSPORTER ROOM – MC TABLET TAKEAWAY FOOD – //////// – //////// – FUEL+CARGO AREA

PLANEET MONOPOLE – BEAM X1/Y8/Z4

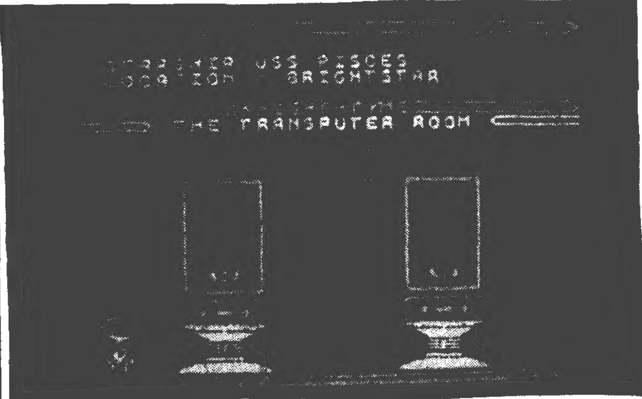
HOOPER'S EMERGENCY EXIT – THIS WAY TO HOOPER --> – HERE IS HOOPER

PLANEET RETREAT – BEAM X8/Y4/Z1

MURPHY'S MOON – //////// – //////// – ////////

PLANEET OUTPOST – BEAM X8/Y9/Z6

YE OLDE TRANSPORTER – MAIN DEFENCE SYSTEM – //////// – THE PROOF OF POWER – THE TYME GUARDIANS







Yie Ar Kung-Fu 2

(Konami,cartridge)

Het keizerrijk van Yie-Gah de heerser wordt beschermd door 8 ware krijgers. Kan jij -Lee Young- hen verslaan? De enige wapens die je in je bezit hebt zijn de kennis van Kung-Fu en de koelbloedigheid van de bestuurder.

OOSTERSE ACHTERTUIN

Stage 1: Yen Pei: Je eerste tegenstander. Let wel, onderschat hem niet! Wacht in het begin rustig af en spring over zijn haardos heen. Tracht steeds over hem heen te springen, en telkens hij zich bukt en rake klap op zijn hoofd te verkopen. Blijf bewegen en probeer dus telkens vlak achter hem te belanden. Een vliegende stamp voorwaarts heeft soms ook wel effect.

Stage 2: Lang Fang: Nadat ze haar eerste waaier heeft geworpen spring je naar haar toe, en geef je haar enkele rake klappen doorheen haar verdediging. Benader haar telkens zo dicht mogelijk en geef haar enkele klappen. Spring over haar heen. Blijf dus telkens bewegen, relatief dicht bij haar. Laat je ook niet misleiden door haar schijnaanvallen, telkens ze je passeert. De enige manier om haar plat te krijgen is met een stomp voorwaarts op haar gezicht.

IN EEN DUISTERE MAGISCHE GROT

Stage 3: Po Chin: Belangrijk is dat je direkt naar hem toe springt, dit om zijn eerste gasbommen die verdovend werken, te ontwijken. Spring vervolgens over hem heen en geef hen enkele stompen. Spring van hem weg en wacht af. Wanneer hij je nadert spring je terug over hem heen, draai je om en geef hem een rake klap op zijn rug. Herhaal deze werkwijze en Po Chin zal gauw in het zand bijten.

Stage 4: Wen Hu: Wen Hu is zeker n van je gevaarlijkste tegenstanders. Loop in het begin van het spel drie stappen vooruit, en spring dan DIREKT naar hem toe, dit om zijn vlijmscherp magische mes te ontwijken. Wacht niet te lang af, want hij gooit zijn masker zonder twijfelen. Gebruik vervolgens een aanvalstechniek die nogal verwarrend is voor Wen Hu.
Dit wil zeggen: spring over hem heen, blijf bewegen, blijf redelijk dicht bij hem maar val hem niet direkt aan. Wacht het moment af dat je vlak achter hem bent gesprongen, en hij zich nog moet omdraaien. Zulkse toestanden zijn de beste momenten om toe te slaan. VAL ECHTER DEZE TEGENSTANDER NIET ALS EEN WOESTE BRIESENDE STIER AAN, WANT IK KAN JE VERZEKEREN, JIJ BENT DE EERSTE DIE IN HET ZAND ZAL BIJTEN!

OOSTERSE TEMPEL MET BOEDHABEELD

Stage 5: Wei Chin: Eindelijk kan je eens rustig te werk gaan. Wacht tot hij zijn eerste boomerang heeft geworpen, spring naar hem toe en verkoop hem met je voet een klap op zijn gezicht. Wacht telkens af tot hij een boomerang smijt, spring vervolgens over hem heen en slaag hem op zijn rug. Behoud deze aanvalstechniek en hij gaat binnen de kortste keren tegen de grond. Let wel: de boomerangs keren telkens weer naar de werper.

Stage 6: Wei Ling: Een zeer gevaarlijke blonde meid. Haar messen komen met een verbluffende snelheid op je af, en reageer je niet snel genoeg, dan lig je met enkele messen in je bast tegen de vlakte. Laat je dus niet verassen. Spring over haar eerste mes heen en geef haar een rake klap. Maak dat je vervolgens wegkomt, want zij geeft je meppen in een razend tempo, en de energie op dit niveau slinkt zienderogen weg. Spring telkens over een mes heen en geef haar een stamp met je voet.

NACHTELIJK OOSTERS BUITENLANDSCHAP

Stage 7: Han Chen: Zelf heb ik deze tegenstander nog niet helemaal kunnen verslagen. Om deze tegenstander tegen de grond te vellen moet je een hele aanvalstechniek opbouwen die je alleen kunt verkrijgen door ondervinding. Laat je hier niet door in de war brengen, hij is te verslaan. Ga naar hem toe, laat je vallen en geef hem enkele slagen tegen de schenen. Spring niet want je wordt neergemaaid door zijn bommen. Maak er wel gebruik van als hij je probeert te passeren om hem enkele rake klappen te geven.

Stage 8: Li Jen: Dit personage zou een ware Kung-Fu meester moeten zijn, spijtig genoeg was Han Chen nog iets te goed voor mij. Tips om hem te verslagen kan ik je dus niet geven.

ALGEMENE TIPS

- Als je de eerste 20000 punten hebt behaald, krijg je een nieuwe Lee Young kado.
- Als je een tegenstander hebt verslagen zonder zelf een punt te verliezen, krijg je 5000 punten bonus.
- Als je een kopje thee hebt gemaakt (zie onderaan in het scherm) kan je deze opdrinken door op SELECT te drukken. Je energie wordt dan weer automatisch bijgevuld.

De Erfenis

(Infogrammes, cassette/diskette)

Hier volgt de oplossing van deze prachtige adventure:

In het gebouw:

Het verhaal begint in je kamer, appartement nummer 170.
Neem je tas, en vul deze met:
een cactus, de trompet, 6-armige kandelaar, halssnoer, balpen en een geweer. Vergeet niet het geld op de schaal te pakken!
Verlaat nu je kamer, en probeer via de lift of de trap naar etage 0 te geraken. Op je weg zal je verschillende schuldeisers tegenkomen. Geef hen de volgende voorwerpen:

Man met weinig en geel haar: cactus.
Man met dikke lippen en krulhaar: trompet.
Man met bril en potlood achter oor: 20$.
Chinees met staartje: kandelaar.
Oude man met zwarte hoed: 50$.
Vrouw met purper haar: 50$.
Kale man met opgeblazen kaken, rood hoofd en zwarte snor: halssnoer.
Man met blauwe snor en weinig blauw haar: balpen.
De gangster: geweer.
De dame met het kleine zwarte hoedje geeft je 100$.
De stewardes brengt je naar het vliegveld.

In sommige kamers kan je in een lade ook nog een som vinden tussen 2 en 15 dollar. Dit zijn de kamernummers: 171, 168, 156, 142, 137, 128, 116, 107, 98, 84, 76, 67, 58, 44, 35, 27, 18.

Als je beneden bent, ga dan eens even buiten kijken. Daar zal een taxi staan. Stap niet in maar noteer het nummer dat op de deur staat. Ga terug binnen en draai het telefoonnummer 13920. De taxi zal je dan wegbrengen naar het vliegveld.

Op het vliegveld

Code's: CCCGEEEB FGAAEGOB
LCAIECPA HDAAFEEB
BAAAGEPB ACAAEEJB
AAAAGMHF DCAIEEOB
KDAAEEEB

Ga binnen, koop een sandwich en de krant "Mon Tricot". Ga aan de balie even informeren wanneer je vliegtuig vertrekt, en geef dan geld aan de man met de snor. Deze geeft je dan je paspoort terug. Om 19.19 geef je deze af aan de bewaker en ga binnen in GATE 5.

In het vliegtuig lijkt alles goed te gaan, tot er een kaper opdulkt. Grijp je tas en geef hem de krant.
Na een verdere probleemloze vlucht kom je aan in Las Vegas.

Wacht hier op de tweede bus met het nummer 9. Let op! Ga niet naar rechts of naar links, want dat is je dood!

In Las Vegas

Code's: OLAAGAKA
OLAAEAKA

Een plan van Las Vegas verschijnt op het scherm. Het is voldoende om met de cursor de naam van het gebouw aan te duiden om er naar toe te gaan.
In BC, een striptease - bar, kan je even een show gaan bekijken. Ga met je cursor naar de danseres en ze zal je 1500$ geven omdat je de haar hebt herkend (ze is de stewardes!).

In Desks Center kan je even een bezoekje brengen aan de notaris. Als deze zijn ogen helemaal heeft gesloten kan je de voorwerpen die op de kast staan mee smokkelen, en ze verkopen aan de Rus in Loan. De prijzen zijn:

Pot	500$
Olifant	800$
Groen beeld	750$
Geel beeld	200$

Eventueel dan ook nog:

Paspoort	400$
Horloge	325$

De meeste kansen om het miljoen te winnen liggen bij de russische roulette. Neem het geweer en 1 kogel, en je zal (BIJNA) altijd winnen.
De andere gokspelen zijn misschien wel minder gevaarlijk, maar brengen minder op. Hier bevinden de spelletjes zich:

Sands en Dunes : CRAPS
Aladin en Silver Flipper: SLOT-MACHINE
Tropicana en Frontiers : LA BOULE





Alpha Balsters

(Aackosoft,Cassette/diskette)

- Op het eerste scherm moet je onmiddellijk naar links gaan en schieten. Als je dat goed kunt, kan je ze allemaal in 1 keer afschieten, zodat je nog benzine genoeg hebt voor het 2e scherm.
In het 2e scherm moet je wachten tot de vijanden in je vuurlijn staan, en dan schieten.
In stage 5 (met de groene mannetjes) ook onmiddellijk naar links gaan en daarna direct terug naar rechts, tot onder het voorlaatste mannetje. Zo raak je geen enkele bom.
In het 6e scherm gewoon blijven staan en schieten wanneer ze in je vuurlijn komen. Pas op! je moet snel genoeg schieten, anders vliegen ze tegen je.
Bij de meteoren moet je telkens in het begin direct naar rechts gaan, anders maak je geen kans. Daar moet je je laser niet in het oog houden want daar kan je geen "laser overheated" krijgen. En ook zo veel mogelijk in het midden blijven want anders ben je er helemaal op het einde aan.

Hyper Olympics 2

(Konami, Cartridge)

Hier is een manier om over elke hoogte te springen.
Na het startsignaal druk je 1 keer op de rechtercursortoets (of joystick) en je zal een snelheid van ongeveer 300m/s halen. Wacht een seconde, druk weer eens en spring als je juist op de mat komt. Als je teveel snelheid hebt, zullen je benen de lat laten vallen. Het je te weinig snelheid, dan val je op de grond maar als je de juiste snelheid hebt zal je op de valmat landen en de computer zal denken dat je over de lat gesprongen bent!



HUNCHBACK

(Ocean, cassette)

Voor oneindig aantal levens het volgende programma intypen en runnen:

```
10 BLOAD "CAS:"
20 POKE -28370,0
30 DEF USR = &H9000
40 A = USR(0)
```

MANIC MINER

(Software Projects, cassette)

Typ volgend programma in om zelf het aantal levens te bepalen:

```
10 CLS
20 COLOR7,1
30 KEYOFF
40 ?"   -MANIC MINER CHEAT PROGRAM-"
50 ?
60 ?
70 REM NUMMERS BOVEN DE 32 KUNNEN EEN RESET VEROORZAKEN!
80 REM
90 ?"GEEF AANTAL LEVENS (0-255)"
100 INPUTN
110 POKE-31489,N
120 CLEAR100,&H8500
130 ?:?"STOP DE CASSETTE IN DE RECORDER"
140 ?"EN DRUK PLAY!"
150 ?:?"EVEN GEDULD:IK LAAD MANIC MINER!"
160 BLOAD"CAS:"
170 SCREEN1
180 POKE-25841,PEEK(-31489)
190 DEFUSR = &H98FB
200 A = USR(0)
```

SKRAMBLE

(Aackosoft, cassette)

Op scherm 2 (als de vliegende schotels op en neer vliegen) moet je met je vliegtuig helemaal rechtsboven in de hoek gaan staan en blijven vuren. Zo heb je de mogelijkheid van elke schotel te raken!

(Konami, cartridge)

LEVEL 1: MISSILE

Van in het begin van het spel is het het beste van direct op een ladder te kruipen en bovenaan de soldaten te verslaan. Na enkele minuten komt er een witte commandant op je af. Steek hem dood en raap zijn vlammenwerper op.
Opgepast voor de granatenwerper onderaan het scherm. Kruip de ladder af en buk je. Wacht tot er enkele soldaten op je afkomen en druk dan op de spatiebalk. Zo heb je de granatenwerper EN enkele vijanden verslaan.
Ga verder en probeer, telkens als er bommen onder de wagen liggen, er op te klimmen. Indien er te veel vijanden op de wagen lopen, buk je je en laat de bommen ontploffen.
Op de voorlaatste wagen loopt er weer een witte commandant, met een vlammenwerper. Dood hem en ga verder naar de lanceerbasis. Let er op dat je maximum 4 kogelvoorraden hebt, en dat je de vorige kogels kwijtspeelt als je geraakt wordt door een vijand.
Onder de raketten liggen er bommen, die je via de bukschiet methode kan stukschieten. Let er op dat je nog 1 vlammenwerper overhoud. Op het eind van de rakettenbasis kom je voor de derde keer een commandant tegen. Zo kan je met 4 vlammenwerpers de eerste stage beeindigen. Een sirene weerklinkt en er komt een legerwagen aangereden. Ga helemaal naar links en buk je. De vijanden komen nu in groepjes van drie op je af. Via een simpele druk op de spatiebalk kan je er 3 in een klap verslaan. Na 12 soldaten te hebben gedood, kan je verder naar de 2e stage. Heb je toevallig geen vlammenwerper meer op het einde van de 1e stage, dan kan je met wat voet en bokswerk de vijanden evengoed verslaan.

LEVEL 2: HABOUR

Deze stage is van opbouw gelijk aan de 1e stage, alleen worden er hier ook bommen op de grond gelegd. De commandant draagt hier een bazooka, die hier alleen nuttig is om de granaten gooiende soldaten te verslaan.
Na een tijdje kom je aan de containers. Loop in het midden van het scherm en gebruik je bazooka om vijanden te verslaan. Op het einde van de containerstapel moet je wel even oppassen. Van zodra je je einde van de stapel hebt bereikt zal er een parachutist uit de lucht vallen en op jouw beginnen te vuren. Loop vlug naar links om zo zijn projectielen te ontwijken.
Dit scenario zal zich 4 keren herhalen. Als de duikboot op het scherm verschijnt zal er een sirene weerklinken. Van links en rechts komen er honden aangelopen. Buk je en gebruik de resterende bazooka's. Zijn deze op, dan kan je op de grond gaan liggen en een voetzweep geven.



LEVEL 3: BRIDGE

Ook hier weer het zelfde scenario; de vijanden komen alleen wat regelmatiger en de bommen komen meer voor.
Na de hekken kom je in een soort sneeuwlandschap. Ook hier heb je ladders, gebruik ze dus om de vijanden te ontwijken.
Op het einde van deze stage komen er helicopters naar beneden. Deze zijn moeilijk te verslaan.

Ga links in het beeld staan en wacht het moment af dat de laagst vliegende helikopter op je afkomt. Als de heli dicht genaderd is spring je omhoog en druk je op de actionknop. Je steekt dus als het ware de helikopter neer.

LEVEL 4: PRISON CAMP

In het begin van dit level sta je voor een soort hangars met stalen deuren. Hier beschik je over 3 verdiepingen waarop je je weg kan vervolgen. Je neemt best de allerhoogste. Na een aantal hangars te hebben gepasseerd komt er een witte commandant.

Deze heeft nu geen vlammenwerper of raketwerper meer, maar handgranaten.
Als je deze wil gebruiken moet je er wel aan denken dat deze nauwkeurig gemikt moeten worden. Anders gooi je ze over je vijanden!

Op het einde van de hangarreeks zit er een soldaat met een mortier. Stel deze met een van je granaten buiten gevecht.

Ga verder en ontwijk de parachutist als deze uit de lucht komt "aandwarrelen".

Nu kom je bij het eigenlijke gevangenenkamp zelf.

Als je aan de poort van het kamp aankomt, komt er een etage bij.
Klim erop en na enkele seconden zal er weer een commandant verschijnen. Dood hem.

Nu je terug 3 granaten hebt zal het niet zo moeilijk zijn om het spel uit te spelen.

Op het einde weerklinkt een sirene en van links komt een commandant met een vlammenwerper aangestapt. Ga 2 stappen naar links en gooi een granaat. Ga vervolgens naar rechts. Er verschijnt daar weer een andere commandant. Gooi weer een granaat. Moest je de granaat verkeerd gooien en blijft de commandant leven moet je je bukken en afwachten tot hij dicht bij je is. Druk op je vuurknop en vijand nummer 2 is uitgeschakeld.

Doe dit ook voor de derde vijand (deze komt opnieuw van links) en het Amerikaans volkslied zal weerklinken en je vrienden die achter je staan (in een soort nis) zullen voor je salueren.

Hierna begint het spel opnieuw.

Elidon

(Aackosoft, cassette)

Ga eerst het bankje halen. Wil je de fakkel nemen moet je eerst op het bankje staan, anders kan je er niet bij. Zonder fakkel ben je verloren in het elfenbos.

Vannaf het begin:
Bankje: Noord,Noord
Fakkel: N,W,Z,W,Z,Z,O

Maxima

(Pss, cassette)

Hier volgt een handige lijst bij dit spel:

maxima nr.	score	vijanden
1	0-200	20 (m)
2	200-600	20 (r)
3	600-1200	20 (r)
4	1200-1840	16 (m)
5	1840-2640	16 (m-r)
6	2640-3840	20 (m)
7	3840-5240	20 (m)
8	5240-6520	16 (m-r)
9	6520-8120	20 (l)

(x) beste positie

m = midden r = rechts
m-r = midden rechts
l = links



Congo

(Livewire, cassette)

1. Een truuk om op gemakkelijk op de ladders te kunnen klimmen: terwijl je bv. naar rechts loopt naar een ladder toe, druk je de cursortoetsen of joystick schuin naar boven (codegetal 2). Aanvankelijk zal je sprite (Alfredo) gewoon naar rechts blijven lopen maar vanaf je de ladder bereikt hebt klimt hij er vlot op.

2. De besturing loopt heel vlot. Gebruik dit dan ook: het is mogelijk om terwijl je aan het springen bent van richting te veranderen en zo ofwel ter plaatse neer te komen of op je oorspronkelijke positie terug te vallen.

3. Op de gevaarlijke etages (zie mijn bespreking) kom je het best vooruit door te springen in de plaats van te gaan.

4. Bij de veranderlijke ladders blijf je hangen wanneer de ladder terug "inkrimpt". Let op dat je Alfredo's hoofd niet over het oppervlak uitsteekt. Je kan pas op de etage komen als de ladder geheel boven is anders blijf je halverwege hangen.





The Wreck

(Electric Software, cassette/cartridge)

Mochten er prijzen worden uitgereikt voor de beste "speeltipper", was het zeker Juul Verbeylen die met de prijs ging lopen.

Deze man zorgde vroeger al voor de plans van Nightshade en Knightlore, en stak onlangs een complete map met bijhorende tips van THE WRECK in elkaar.

Wellicht hebben vele avonturiers de moed reeds opgegeven, en het spel al lang geleden ergens achteraan in een kast weggeborgen. Je hebt nu een reden om het spel weer eens boven te halen: Juul biedt ons namelijk alle benodigdheden om THE WRECK eindelijk eens te kunnen uitspelen.

We danken de Heer Verbeylen dan ook hartelijk voor zijn medewerking!

Proloog

Je komt een bar binnen en je bestelt een drankje met je laatste geld. Morgen moet je alles verkopen om je schuldeiser Mr.Yes te betalen. Daardoor kan je het wrak van de BEAULIEU ANNE niet onderzoeken.

Er komt een oude man naast je zitten die begint te vertellen hoe hij ontsnapt is uit een vreemd schip dat gezonken is. Het schip vervoerde drie kluizen met goud. De kapitein alleen kende de combinatie. Omwille van het geld was er muiterij uitgebroken.

Voor dat de oude man en de kapitein konden ontsnappen in de enige - niet gesaboteerde - reddingsboot schreef de kapitein op de muren van het schip. Het schip zonk. Na drie dagen stierf de kapitein na de oude man een zakdoek in bewaring gegeven te hebben (volgeschreven), die hij goed moest bewaren.

Je beseft dat de oude man spreekt over het schip dat jij zou onderzoeken.

Op dat moment komt Mr. Barclay in opdracht van je schuldeiser binnen. Je breekt een fles op zijn hooft. Jij en de oude man worden partners.

Spel

Het spel speelt zich af op het gezonken schip dat zich bevindt op de rand van een rif. Je hebt slechts tien vullingen mee voor je zuurstoftank en je kunt niet terug boven water gaan omdat je het risico loopt dat het schip over de rand van het rif glijdt.

Je enige mogelijkheid om het goud te halen bestaat erin door een opening in de zijkant te gaan met de zuurstofflessen die je hebt.

De kapitein verborg het goud in het onderste deel en hij liet aanwijzingen voor de combinatie na op verscheidene plaatsen in het schip. Je weet dat elke verdieping alle aanwijzingen bevat om een safe te openen en dat elke safe open moet om de informatie te vinden die nodig is op een lagere verdieping.

Zuurstof

Het wrak doorzoeken vergt veel zuurstof. Je vertrekt met volle tanks en negen vullingen. Op ieder moment kun je zien hoeveel je nog overhebt door te kijken op de fles aan de rechterkant van je duikmasker (scherm). Het blauwe cijfer juist boven de fles wijst aan hoeveel flessen er nog overblijven.

Als er slechts 40% overblijft in je tanks hoor je vier lange beeps die je laten weten dat de oude man de overblijvende tanks gevuld heeft en heeft laten zakken juist buiten de in-

gang van het schip (opening). Om de tanks te verwisselen moet je dus naar buiten gaan.

Op 20% hoor je voortdurend biepen en "OXYGEN" zal verschijnen onder je score: keer terug naar de opening, anders ga je eraan.

De verdiepingen

De drie verdiepingen bevatten een structuur van verschillende stijl en moeilijkheidsgraad. Op de eerste verdieping is de indeling lineair. Op het midden- en onderdek niet. Dit betekent dat bv. als je een punt verlaat in noordelijke richting je niet noodzakelijk op hetzelfde punt uitkomt als je draait en zuidwaarts gaat.

Harpoen

Je hebt een harpoen-pistool bij je. Als je ermee raak schiet, valt dat fataal uit voor de bewakers, maar op de markeervissen werken ze alleen maar verstenend.Het harpoenvuur komt van onder je en is opwaarts gericht.

Markeervis

De markeervis is de grijze vorm die op verschillende plaatsen regelmatig over en weer gaat en slechts zijn uiteindelijke vorm en kleur aanneemt als hij geschoten wordt.

Eens geschoten behoudt hij echter zijn vorm tot het einde van het spel en kan een belangrijk referentiepunt zijn.

Er zijn 35 verschillende markeervissen op elke verdieping, bijna genoeg om er een te schieten op elke hoek van een verdieping.

Bij een nieuw spel moet je niet verwachten dezelfde markeervissen te schieten op dezelfde plaats.

Alleen de drie rode stervissen blijven steeds op dezelfde plaats liggen en moeten niet geschoten worden.

De bewakers

De bewakers zijn grote objecten (kwallen) met tentakels die in de gangen patrouilleren en de safes en aanknopingspunten beschermen. Ze verschuilen zich graag in dode gangen.

De markeervissen zijn bang voor de bewakers en de grijze bewegende objecten verdwijnen van zodra een bewaker in de buurt komt. Jijzelf moet ook oppassen, een enkele aanraking zal je bewusteloos door het wrak doen dolen terwijl je ook nog enorm veel zuurstof opgebruikt.

Aanknopingspunten

Op elk dek is er een safe en zes aanknopingspunten voor de zes-letterlcombinatie. Alle aanknopingspunten bevinden zich op de muren aan 't einde van doodlopende gangen.

Bovendek

Op dit dek zijn de aanknopingspunten gemakkelijk te vinden door het letterraam op de zakdoek van de kapitein. Begin links onderaan voor elk aanknopingspunt. In de safe op dek een vind je de instrukties over waar op het letterraam je moet beginnen om de aanknopingspunten van het middendek te ontcijferen.

Midden en beneden dek

Elk van de zes aanknopingspunten op elke verdieping heeft een nummer van een tot zes. Op het midden en benedendek heeft aanknopingspunt een betrekking op het startpunt, aanknopingspunt twee heeft betrekking op aanknopingspunt een, aanknopingspunt drie op aanknopingspunt twee enz...

De start voor delen twee en drie kan gevonden worden in de safes op de verdieping erboven.

Safes

Op elk dek is er een safe. Deze bevindt zich in een doodlopende gang, net zoals de aanknopingspunten. Ga steeds tot het einde en draai rond en zoek op de muren tot je de safe vindt.

De safe is dicht als je ze vindt. Het woord "COMBINATION" zal oplichten aan de rechterkant van het scherm onder de zuurstoffles. Dit is de plaats om de zes-letter-combinatie in te vullen. Typ de 6 letters die je ontcijfert op dat dek in. De aanknopingspunten zijn genummerd van een tot zes. Typ de letters in die volgorde in. De BS toets kan gebruikt worden om letters te verbeteren. Druk op RETURN als de zes letters zijn ingetypt. De safe gaat automatisch open als de combinatie juist is en blijft oepn voor als je later naar die plaats terug gaat. Als je de verkeerde combinatie hebt, blijft de safe gesloten en kan je opnieuw proberen.

Goud

Je hebt de derde safe geopend en daar ligt het; al dat liefelijke goud. Hoeveel ga je boven halen voor je zuursoft opgebruikt is? Neem de zes goudklompen eruit, en je zal zien dat er opnieuw zes tevoorschijn komen.

Het woord "GOLD" zal oplichten op het scherm onder de zuurstofflessen terwijl je een vracht naar de oppervlakte brengt. Je moet het tot aan de ingang brengen vooraleer je een volgende vracht goud kan ophalen uit de safe.

De maraunder

De laatste val die de kapitein had opgezet, was het plaatsen van een MARAUNDER-ei in de safe tesamen met de massa goud.

Dit is een nog bijna nooit gezien beest dat pas sinds vorige week op onze planeet voorkomt. Het maraunder-er heeft ongeveer evenveel tijd nodig om open te breken, als de tijd die nodig is om een vracht goud naar de oppervlakte te brengen. Nadien is het opletten geblazen! Een van de redenen waarom de maraunder zo zelden werd gezien is dat hij zeer schuw is. Hij valt steeds langs achter of van opzij aan. Als je jezelf draait en hem aankijkt, loopt hij wel een mijl ver weg.

Een pijl zal oplichten juist onder de zuurstofflessen om aan te duiden:

a) dat de maraunder in je onmiddellijke omgeving is
b) welke richting je moet draaien om het aan te kijken.

Reageer snel, zo voorkom je "gesneuveld" op je overlijdensakte.

Score

Doden van een bewaker. 150
Het verstenen van een markeervis 75
Het vinden van een aanknopingspunt 175
Het vinden van een safe 175
Openen van een safe - bovendek 1000
- middendek...2000
- onderdek 2000
Goud naar de ingang brengen
(per staaf) ...2500

Enkele tips

- Duidt op de kaart de gemakkelijkste weg aan die je moet volgen.
- Schiet zoveel mogelijk markeervissen (herkenningspunten).
- Wanneer je zuurstoftank nog voor 40% is gevuld, ga dan terug.
- Speel het spel liefst met twee personen: iemand om de kaart te lezen, markeervissen te noteren enz... de andere volgt de richtlijnen op en schiet zoveel mogelijk bewakers en markeervissen.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
16	V	R	B	W	O	D	C	F	J	G	Q	P	A	H	U	X	16
15	M	Y	I	S	N	K	E	T	L	Z	F	O	W	P	A	U	15
14	R	H	M	Q	B	E	Z	X	G	J	I	D	Y	K	T	N	14
13	L	S	V	C	F	G	R	N	M	W	E	K	B	T	Z	J	13
12	Y	C	A	H	U	L	I	V	S	X	O	Q	P	D	J	B	12
11	C	E	D	P	L	I	H	(Z)	T	Y	S	V	K	A	N	O	11
10	Q	W	F	R	G	X	M	U	Y	H	T	I	C	J	B	K	10
9	Z	F	X	N	W	V	Q	O	D	E	M	R	G	L	P	A	9
8	S	U	R	D	J	A	T	G	B	L	C	H	O	Z	F	W	8
7	P	V	E	Y	I	S	X	Q	N	U	K	M	T	O	C	Z	7
6	I	M	L	K	A	R	U	E	X	D	J	S	H	B	G	P	6
5	N	Q	W	V	Y	F	A	S	P	M	X	C	L	U	K	R	5
4	W	I	T	B	V	N	G	Y	Q	F	Z	J	D	E	O	H	4
3	B	L	G	O	H	J	W	K	A	P	R	X	I	S	Y	V	3
2	D	Z	U	T	M	Q	F	C	E	N	G	B	S	Y	W	L	2
1	E	N	P	A	R	H	O	D	Z	C	V	U	J	M	X	T	1
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	

④ Up 11, Across 8

reveals that Z is the fourth letter of the combination

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
16	V	R	B	W	O	D	C	F	J	G	Q	P	A	H	U	X	16
15	M	Y	I	S	N	K	E	T	L	Z	F	O	W	P	A	U	15
14	R	H	M	Q	B	E	Z	X	G	J	I	D	Y	K	T	N	14
13	L	S	V	C	F	G	R	N	M	W	E	K	B	T	Z	J	13
12	Y	C	A	H	U	L	I	V	S	X	O	Q	P	D	J	B	12
11	C	E	D	P	L	I	H	Z	T	Y	S	V	K	A	N	O	11
10	Q	W	(F)	R	G	X	M	U	Y	H	T	I	C	J	B	K	10
9	Z	F	X	N	W	V	Q	O	D	E	M	R	G	L	P	A	9
8	S	U	R	D	J	A	T	G	B	L	C	H	O	Z	F	W	8
7	P	V	E	Y	I	S	X	Q	N	U	(K)	M	T	O	C	Z	7
6	I	M	L	K	A	R	U	E	X	D	J	S	H	B	G	P	6
5	N	Q	W	V	Y	F	A	S	P	M	X	C	L	U	K	R	5
4	W	I	T	B	V	N	G	Y	Q	F	Z	J	D	E	O	H	4
3	B	L	G	O	H	J	W	K	A	P	R	X	I	S	Y	V	3
2	D	Z	U	T	M	Q	F	C	E	N	G	B	S	Y	W	L	2
1	E	N	P	A	R	H	O	D	Z	C	V	U	J	M	(X)	T	1
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	

Top Deck Safe:

Start for 2nd Floor is at "Up 7, Across 11"

Middle Floor Clues

① Up 3, Left 8 from Start .... gives F

② Down 9, Right 12 from Letter 1 .... gives X



THE WRECK

SPIEGEL

SPIEGEL

SPIEGEL

SPIEGEL

SPIEGEL

1
2
3
4
5
6

NAAR VERD...

INGANG

SLEUTEL

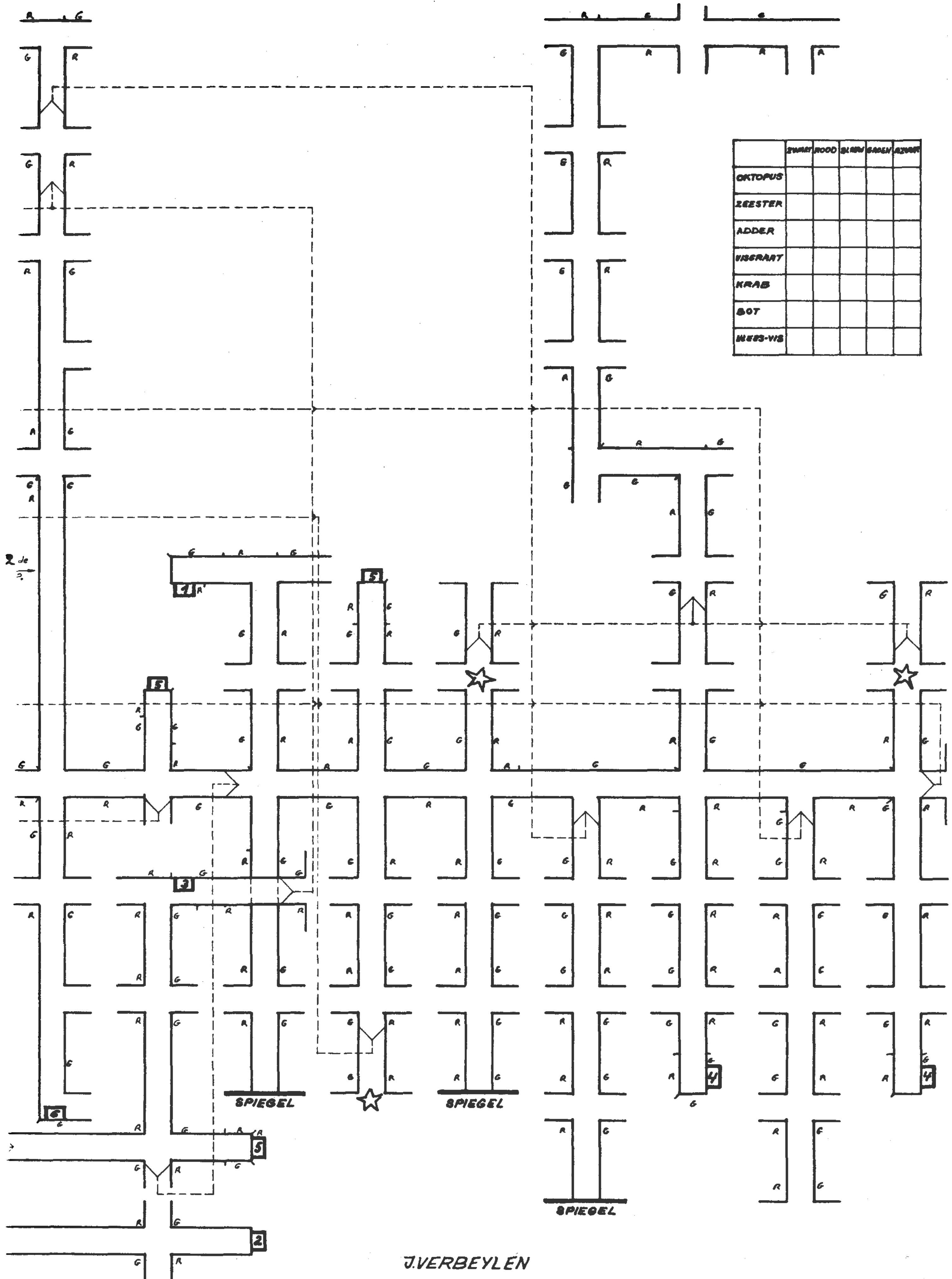
G(roen), R(ood)

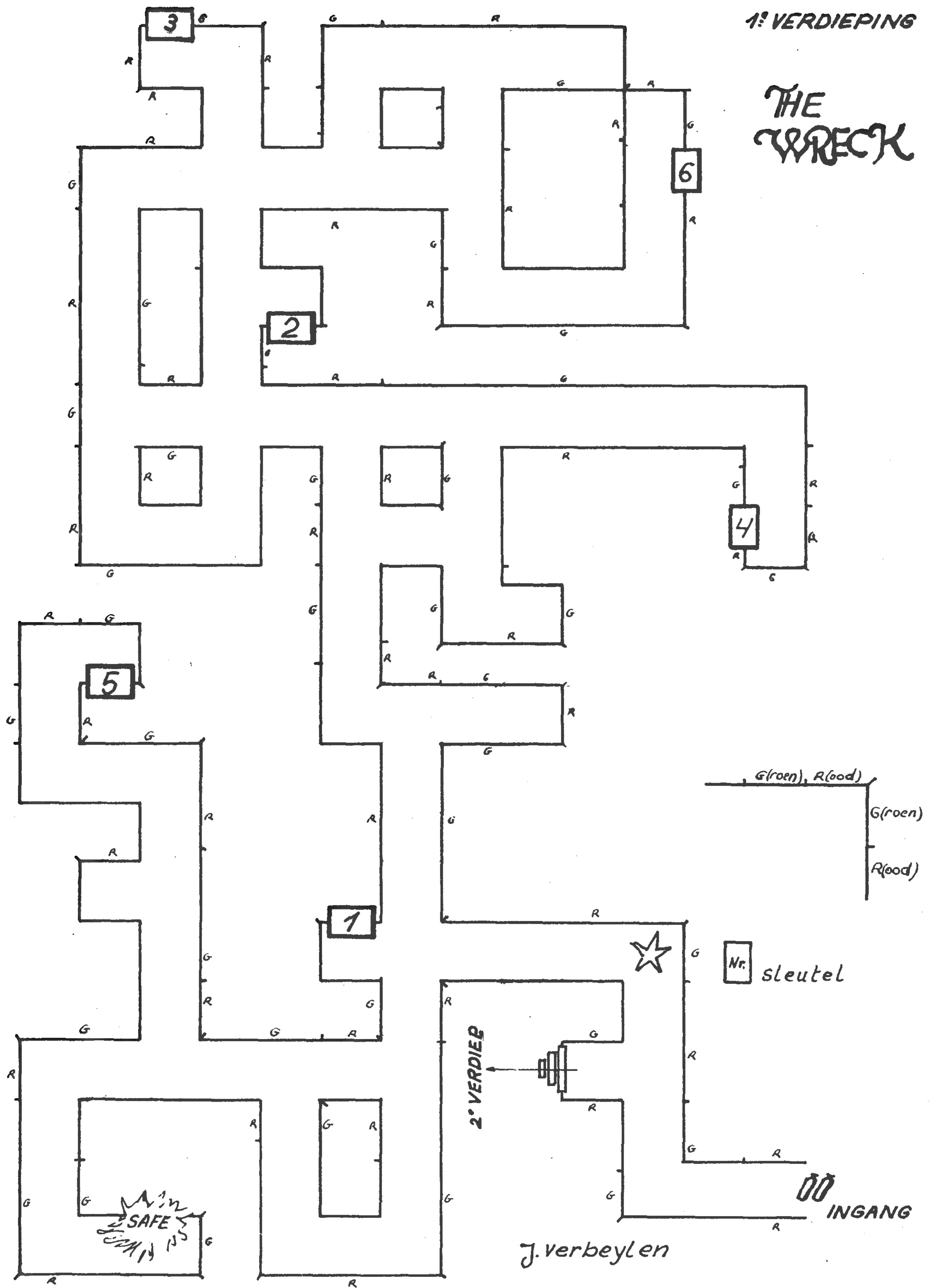
Door links of rechts te draaien komt men achter de muur

SAFE

Verwijst naar dezelfde gang




ZWART
ROOD
OKTOPUS
ZEESTER
ADDER
VISGRAAT
KRAB
BOT
WEES-VIS
SPIEGEL
SPIEGEL
SPIEGEL
J.VERBEYLEN



1e VERDIEPING
THE WRECK
1
2
3
4
5
6
G(roen), R(ood)
G(roen)
R(ood)
Nr.
sleutel
2e VERDIEP
INGANG
SAFE
J. Verbeylen

THE WRECK

INGANG 2'VERDIEP

UITGANG 1'VERDIEP

3'VERDIEPING

1'VERDIEP

G(AOZN)

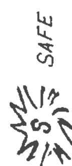
A(OOO)

J.Verbeylen

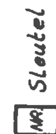
zuurstof

	ZWART	ROOD	BRUIN	GROEN	AZUUR
OKTOPUS					
ZEESTER					
ADDER					
VISGRAAT					
BOT					
VLEES-VIS					
KRAB					

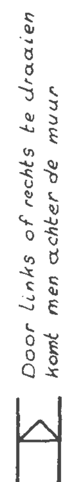
1 2 3 4 5 6



SAFE



Sleutel



Door links of rechts te draaien komt men achter de muur



Verwijst naar dezelfde gang

Boulderdash II

(Orpheus/Aackosoft,Cassette)

BLOAD"CAS:"
POKE &HC778,X (X=aantal levens, 1-255)
DEFUSR=&HC100:X=USR(X) om te starten

Turmoil

(Bug-Byte, cassette)

Voor oneindig aantal levens:

LOAD"CAS:"
Na Ok vraag je de listing.
Doe de ,R aan het einde van de regel weg en typ:
10 POKE &HE0C1,&H00
20 DEFUSR=&HE646:X=USR(X)
Daarna RUN, en spelen maar!



Road Fighter

(Konami,cartridge)

Nadat je gebotst hebt met een andere wagen, begin je te slippen. Op dat moment speel je een spelletje "Hyper Olympics" (d.w.z. snel naar links en rechts met je joystick). Als je niet te dicht bij de kant botst, kan je zo de wagen controleren en weer op de goede baan brengen.

GHOSTBUSTERS

(Activision, cassette)

1. Hier volgen enkele rekeningnummers die je al een heel eind op weg kunnen helpen:

naam:	code:	
HERBIE	64301110	$203.400
BUTTERFLY	50542224	$512.800
[RETURN]	31222646	oneindig
[RETURN]	614	$300.000
JON	1234	$700.000

2. De beste/ meest economische uitrusting is: 1963 Hearse, Marshmallow Sensor, Image Intensifier, drie ghost traps, ghost bait en ghost vacuum.

3. Verspil geen tijd door te wachten tot er een gebouw knippert, maar ga naar de Ghostbusters HQ voor meer mensen en vallen.

4. Als de City's PK Energy rond de 5000 komt, zal de Marshmallow man verschijnen. Zodra je dit ziet gebeuren druk je op de STOP knop om het beeld te bevriezen. Hou je vinger nu klaar op de B toets en druk opnieuw op de STOP toets. Onmiddellijk hierna druk je op de B toets en de Marshmallow man is verdwenen.

5. Als de City's PK Energy de 9999 bereikt, krijg je het kommando: Go to Zuul! Hier moet je proberen voorbij de Marshmallow Man te glippen. Wacht tot deze helemaal links staat en laat dan twee Ghostbusters door de deur naar binnen stappen. Opgelet: je moet minstens drie mensen in je wagen hebben!

6. De beste manier om geesten te vangen aan de gevel van een gebouw is de volgende: Ga met het eerste mannetje tot in het midden, en laat daar de val staan. Ga dan zo ver naar links als je kan. Draai het mannetje met z'n gezicht naar rechts en druk op de actieknop. Man nummer twee zal dan automatisch komen opdagen.

Sweet Acorn

(Electric Software,Cassette)

BLOAD"CAS:"
Daarna POKE &H8312,X (X is het aantal levens 0-255) of/en
POKE &H8317,X (X is het startniveau)
DEFUSR=&H8000:X=USR(X)

Starquake (Teleport)

(Bubble bus, cassette)

Code's:

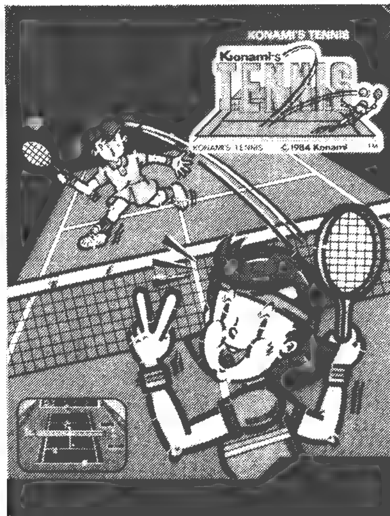
ANGOR, ANTIO, ARGOL, DULAN, ERCOT, INDLE, KRANZ, KWAKE, OPTIN, RAZON, SNOOL, TARAQ, UPLAN, VORAX en ZODIA.

Wizards Lair (Magic Transporter)

Code's:

HAWLO, CRYPT, CAIVE en DUNGN.





Konami's Tennis

- wanneer je rechts serveert, moet je aan de buitenkant gaan staan (uiterst rechts dus). Je werpt de bal op en probeert die op z'n hoogste punt (hij blijft dan heel even "hangen") te slaan. Zo is de kans groot dat de computer de bal niet kan terugslaan en je dus een ace scoort.

- wanneer de computer uiterst rechts opslaat (dus links voor hem), moet je er voor zorgen dat je redelijk rechts van de bal staat, zodat je de bal "back-hand" terugslaat. De bal zal dan (als je niet te vroeg op de knop gedrukt hebt) langs de lijn doodvallen.

- door vroeg op de knop te drukken kan je schitterende, kruisende ballen slaan. Vooral een gekruiste back-hand kan uitstekende resultaten hebben (het is echter niet gemakkelijk: soms druk je te vroeg, zodat je de bal mist, andere keren niet vroeg genoeg zodat de bal rechts vooruit gaat: oefenen en expirementeren is de boodschap!)



Soccer / Football

(Konami,Cartridge)

Level I : zwakke keeper: afstandschoten naar de keeper.
Level II: geef passen naar elkaar, en probeer de computer net iets voor te zijn.
Level III: de computer speelt op de buitenspeltactiek, hij heeft betere mandekking en afstandschoten.
Level IV: passenspel
Level V: zeer moeilijk om te winnen: de computer speelt met afstandschoten, en is sterk in hoekschoppen en passenspel.

Buck Rogers

(Sega,Cassette)

Met BLOAD"CAS:" het programma laden. Daarna kan je met behulp van POKE &H84D,X (X is het aantal levens, van 0 tot 255) het aantal levens wijzigen.
Het programma kan je starten door middel van DEFUSR=&H8400:X=USR(X)

The Snowman

(Quicksilva,Cassette)

Met BLOAD"CAS:" het programma laden.
Daarna kan je met behulp van POKE &H9260,X (X is het level, van 1 tot 4) op een willekeurig level starten. Na DEFUSR=&H9178:X=USR(X) kan de sneeuwpret beginnen.

Ultra Chess

De computer is een bijzonder goed aanvaller; met zijn dubbelaanvallen (vorken genaamd) zet hij je onmiddellijk in het nadeel. Probeer hem echter vast te zetten op de laatste rij, nadat hij gerocheerd heeft, hij kan dan met z'n koning geen kant meer op (hij zal zelfs nooit inzien wat je van plan bent). Zo kon ik al eens in 13 zetten winnen bij een bedenktijd van 15 sec. NB. de echte schakers zullen echter zijn dubbelaanvallen tijdig inzien en op een betere manier winnen...

Journey to the centre of the earth

Code's:

PART 2: DECENT
PART 3: ADRIFT
PART 4: RETURN

Jet Set Willy

(Software Projects, cassette)

POKE &HC900,201 invullen voor de laatste DEFUSR opdracht.

International Karate

(Endurance, cassette)

Druk de spatiebalk en de cursors DOWN en RIGHT tegelijkertijd in. Hierdoor raak je de tegenstander bijna altijd en krijg je dus de meeste punten.

Moonrider

(Aackosoft, cassette/diskette)

Druk op al de linkertoetsen en de computer zal zeggen "Hi, Dave!".
Nu ben je onkwetsbaar.



Dungeon Mystery 2

(MSX Club, cassette/diskette)

Druk CTRL + STOP en typ dan:

POKE &HD000,100:POKE &HD00E,81

en RUN dan het programma opnieuw.

Je hoort dan "Cheat Mode Active", en linksboven knippert deze tekst.

Je hebt nu oneindig aantal tijd en energie.

Met ESC kan je direct naar een kamer gaan (zie map van nummer 10).

Happy Fred

```
10 BLOAD"prognaam"
20 POKE &HA3B8,0
30 DEFUSR=&HA300:X=USR(0)
```

Clapton 2

```
10 BLOAD"prognaam"
20 POKE &HA069,0
30 DEFUSR=&HA000:X=USR(0)
```

River Raid

(Activision, cassette)

* Als je aan een brug komt bij level 7 of hoger, tracht dan te wachten tot de tank er over rijdt. Als dit niet lukt, vlieg dan net naast de tank.
* Deze tactiek lukt vaak ook op andere plaatsen bv. bij een tank.
* Vlieg bij level 7 volle gas tot je de twee tanks voorbij bent. Verminder daarna je snelheid en tracht de ballon in de bocht te treffen.

Bij het tanken moet je net voordat je het "tankstationnetje" verlaat, schieten. Zo kan je er dubbel gebruik van maken: je krijgt benzine EN punten om het af de schieten.

Samantha Fox Strippoker

(Martech, cassette)

```
10 ' OPSTARTEN MET SHIFT, EN
20 ' DAARNA LADEN VAN CASSETTE!
30 '
40 SCREEN0:WIDTH40:PRINT"Rewind Sam Fox
 tape (side one) en druk":PRINT"op de L
OAD/START knop..."
50 BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:"
60 FORI=&H8500TO&H85CD:READA$
70 POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
80 DEFUSR0=&H8500:L=USR0(0)
90 DATA 3E,02,32,AF,FC,CD,5F,00
100 DATA 3E,0F,D3,99,3E,87,D3,99
110 DATA 21,00,20,01,00,18,3E,1F
120 DATA F3,C5,0E,98,0C,47,ED,69
130 DATA 7C,F6,40,ED,79,0D,E3,E3
140 DATA E1,ED,41,2B,7C,B5,20,F9
150 DATA FB,06,06,3E,00,F5,C5,87
160 DATA 5F,16,00,21,C2,85,19,5E
170 DATA 23,56,ED,53,76,84,AF,32
180 DATA 78,84,21,00,00,22,53,84
190 DATA 0E,20,06,17,C5,41,C5,ED
200 DATA 4B,53,84,69,26,00,29,29
210 DATA 29,60,06,08,C5,18,27,23
220 DATA C1,10,F9,2A,53,84,2C,22
230 DATA 53,84,C1,10,E1,2E,00,24
240 DATA 22,53,84,C1,10,D6,3E,18
250 DATA D3,AA,DB,A9,E6,01,20,F6
260 DATA C1,F1,3C,10,A8,C9,ED,4B
270 DATA 78,84,79,B7,20,0E,ED,5B
280 DATA 76,84,1A,4F,13,1A,47,13
290 DATA ED,53,76,84,78,C5,F3,C5
300 DATA 0E,98,47,0C,ED,69,7C,F6
310 DATA 40,ED,79,E3,E3,0D,ED,41
320 DATA C1,FB,C1,0D,ED,43,78,84
330 DATA 18,A5,9B,97,F3,A0,37,AB
340 DATA D9,B7,9D,C2,51,D2,00,00
```

River Raid

(Activision,cassette)

Na het laden druk je op RESET en dan:
POKE&HAFFF,101:DEFUSR = &H8800:X = USR(X)

De punten lopen nu op met 500 punten tegelijk.



Red Lights of Amsterdam




```
10 SCREEN8,0:CLEAR100,&H8500
20 BLOAD"REDLIGHT.001",S
30 CLEAR100,&H9F4F
40 BLOAD"REDLIGHT.002"
50 COLOR255,64,0:DEFUSR1=&HC623
60 DEFUSR2=&HD4B0:DEFUSR3=&HD18B
70 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
80 FORI=1TO9
90 K=USR3(0):SETPAGE0,1
100 BLOAD"REDLIGHT."+"0"+MID$("04050607
0809101112",(I*2-1),2),S,-I
110 SETPAGE0,0:POKE&HD500,2
120 K=USR2(12):K=USR1(0)
130 POKE&HD500,1:K=USR2(0)
140 A$=INPUT$(1):NEXT
```



Head over Heels

(Ocean, cassette)

Gebruik teleport, links, ga door vloer, links, bovenste uitgang, doughnuts, onderste uitgang, links, links, onderste uitgang, neem hooter, bovenste uitgang, rechts, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, doughnuts, onderste uitgang, rechts, rechts, bovenste uitgang, rechts, bovenste uitgang, bovenste uitgang, rechts, rechts, ga door vloer, onderste uitgang, beweeg Heels, gebruik teleport, bovenste uitgang, ga door de zoldering, rechts, onderste uitgang, neem zak, bovenste uitgang, rechts, ga door de zoldering, onderste uitgang, rechts, rechts, rechts, rechts, ga door de zoldering, rechts, rechts, bovenste uitgang, rechts, rechts, ga door vloer, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, ga door vloer, links, breng ze samen.





Rechts, rechts, rechts, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, rechts, rechts, ga door vloer, splits ze, beweeg head, onderste uitgang, onderste uitgang, gebruik teleport, bovenste uitgang, rechts, beweeg Heels, rechts, rechts, rechts, onderste uitgang, onderste uitgang, rechts, gebruik teleport, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, links, bovenste uitgang, bovenste uitgang, links, gebruik teleport, bovenste uitgang, links, breng ze samen, bovenste uitgang, bovenste uitgang, links, gebruik teleport, splits ze, beweeg Heels, rechts, rechts, ga door de zoldering, ga door de zoldering, ga door de zoldering, ga door de zoldering, rechts, bovenste uitgang, bovenste uitgang, beweeg Head, onderste uitgang, rechts, bovenste uitgang, bovenste uitgang, ga door de zoldering, ga door de zoldering, bovenste uitgang, rechts, ga door de zoldering, ga door de zoldering, rechts, onderste uitgang, breng ze samen, doughnuts, rechts, rechts, ga door de zoldering, ga door de zoldering, ga door de zoldering, rechts, rechts, onderste uitgang, ga naar de andere kant van de kamer en beweeg alleen Head, onderste uitgang, onderste uitgang, ga door vloer, ga door vloer, links, links, beweeg Heels, onderste uitgang, links, gebruik teleport, spring langs platform, bovenste uitgang, gebruik teleport, neem kroon.

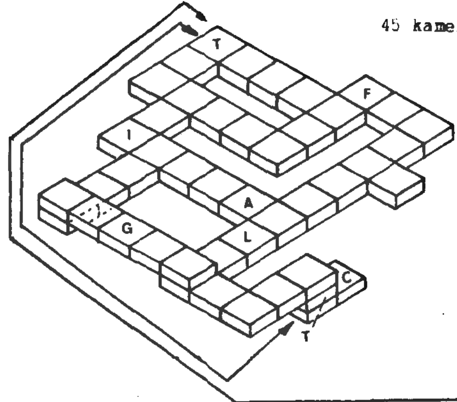
Breng ze samen, rechts, gebruik teleport, links, gebruik teleport, rechts, rechts, gebruik teleport, rechts, rechts, rechts, splits ze, beweeg Heels, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, rechts, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, rechts, rechts, rechts, rechts, beweeg Head, rechts, rechts, rechts, rechts, rechts, bovenste uitgang, bovenste uitgang, links, links, bovenste uitgang, doughnuts, onderste uitgang, rechts, rechts, bovenste uitgang, rechts, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, links, breng ze samen, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, ga door de zoldering, onderste uitgang, ga door de vloer, rechts, neem kroon.

Links, bovenste uitgang, gebruik teleport, gebruik teleport, links, bovenste uitgang, rechts, gebruik teleport, splits ze, beweeg Heels, bovenste uitgang, beweeg Head, bovenste uitgang, breng ze samen, bovenste uitgang, bovenste uitgang, rechts, bovenste uitgang, rechts, rechts, splits ze, beweeg Heels, rechts, rechts, ga door de zoldering, rechts, ga naar de andere kant van de kamer, bovenste uitgang, bovenste uitgang, links, ga door de zoldering, ga door de zoldering, bovenste uitgang, beweeg Head, rechts, bovenste uitgang, bovenste uitgang, rechts, ga door de zoldering, ga door de zoldering, ga door de zoldering, bovenste uitgang, breng ze samen, bovenste uitgang, rechts, rechts, onderste uitgang, onderste uitgang, rechts, rechts, onderste uitgang, ga door vloer, ga door vloer, onderste uitgang, ga door vloer, rechts, rechts, ga door de zoldering, ga door de zoldering, bovenste uitgang, bovenste uitgang, neem kroon.

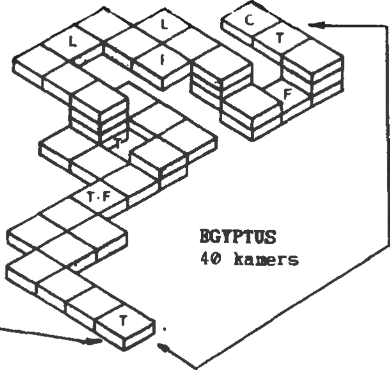
Onderste uitgang, gebruik teleport, onderste uitgang, onderste uitgang, onderste uitgang, gebruik teleport, links, links, gebruik teleport, splits ze, beweeg Heels, links, links, onderste uitgang, onderste uitgang, onderste uitgang, onderste uitgang, rechts, rechts, beweeg Head, onderste uitgang, onderste uitgang, onderste uitgang, onderste uitgang, breng ze samen, rechts, onderste uitgang, onderste uitgang, links, links, links, links, links, bovenste uitgang, doughnuts, splits ze, beweeg Heels, onderste uitgang, links, links, links, beweeg Head, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, links, links, links, ga door de zoldering, onderste uitgang, onderste uitgang, onderste uitgang, onderste uitgang, ga door vloer, breng ze samen, onderste uitgang, onderste uitgang, rechts, rechts, ga door vloer, ga door vloer, rechts, neem kroon.

Links, ga door de zoldering, gebruik teleport, gebruik teleport, rechts, bovenste uitgang, bovenste uitgang, splits ze, beweeg Heels, rechts, bovenste uitgang, gebruik teleport, rechts, rechts, onderste uitgang, rechts, gebruik teleport, bovenste uitgang, beweeg Head, links, bovenste uitgang, gebruik teleport, rechts, rechts, onderste uitgang, breng ze samen, rechts, rechts, onderste uitgang, onderste uitgang, onderste uitgang, links, links, neem kroon.

Rechts, rechts, bovenste uitgang, bovenste uitgang, bovenste uitgang, rechts, onderste uitgang, rechts, rechts, bovenste uitgang, ga naar de andere kant van splits ze, beweeg Heels, bovenste uitgang, gebruik de teleport nu nog niet!, beweeg Head, bovenste uitgang, breng ze samen, gebruik teleport om het spel te beeindigen.



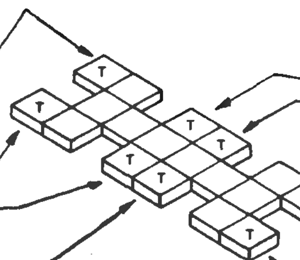
45 kamers



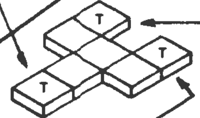
EGYPTUS
40 kamers



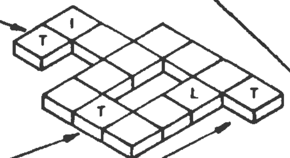
MOONBASE HQ
18 kamers

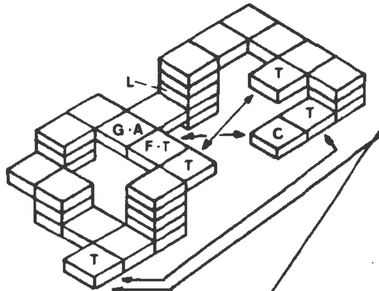


MAINBASE II
7 kamers

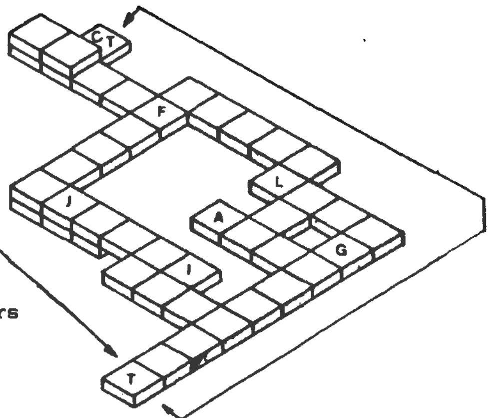


MOONBASE
14 kamers

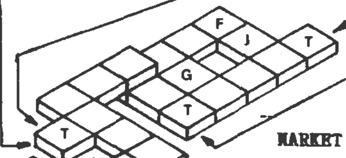




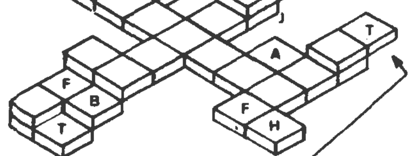
PENITENTIARY
35 kamers



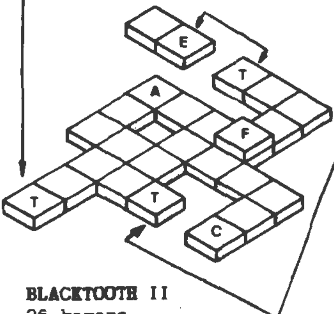
SAFARY
44 kamers



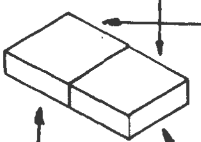
MARKET



CASTLE BLACKTOOTH
70 kamers



BLACKTOOTH II
26 kamers



HEAD START

HEELS START

HEAD OVER HEELS



LEGENDE

HOOTER	H
BAG	B
LIVES	L
TELEPORT	T
FISH	F
GO FASTER BUNNY	G
JUMPS	J
IRON BUNNY	I
TARTS	A
CROWN	C
END GAME	E

HDW

Eerst maar iets over de POWER CHRYSTALS.

ZWART: (bonuspunten) Tenzij je het schild en de max. snelheid al hebt, en het is een gemakkelijke stage, is dit pure verspilling.

PAARS: (snelheid) Zeer belangrijk, neem het meerdere malen, zodat je de max. snelheid hebt.

BLAUW: (schild) Beschermt alleen tegen 30 aanvallen langs voor, een schot van de "Overlord" telt voor 4! Ververs het wanneer het zwaar te lijden heeft gehad!

WIT: (transparant) Onkwetsbaar.

ROOD: (hoogspanning) Bij een zwakke bewapening is dit interressanter dan transparant. Je kan echter niet meer vuren, dus ook geen kristallen meer selecteren, en geen bruggen laten tevoorschijn komen (vooral dit laatste kan je je huid kosten!).

Tip: maak gebruik van de eerste stages om zoveel mogelijk krachten te verzamelen. Vanaf de 3e stage kan je dan de witte (of rode) kristallen gebruiken. Om zoveel mogelijk profijt van deze kristallen te hebben, doe je het volgende: schiet op het kristal tot het de gewenste kleur heeft; zorg dat je het niet meer per ongeluk raakt; blijf er dicht bij, en neem het pas zodra de situatie onhoudbaar wordt.

Ten tweede zijn er de WEAPON CRYSTALS.

PIJLEN: neem beter dubbel zwaard



VLAMMEN: krachtig, vooral wanneer ze rechtuit gaan. Je kan echter slechts opnieuw schieten, zodra ze alle drie uit beeld zijn. Het wordt dan ook (te) moeilijk om kristallen te selecteren en juwelen te laten verschijnen (vooral het EXIT-juweel, daarover later meer).

BOEMERANG: te korte afstand; je moet voor de vijand blijven staan, die eventueel sneller is en je te grazen neemt.

ZWAARDEN: snel, trefzeker, snelvuur mogelijk; een aanrader.

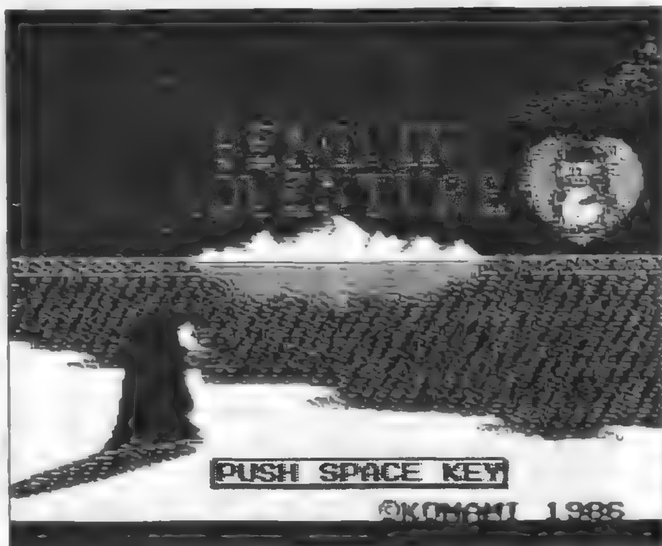
VUURPIJL: snel, minder trefzeker, geen echt snelvuur; aanrader.

Een belangrijk aspect is niet aan bod gekomen, namelijk het al of niet dwars door de vijand heen gaan (de vlammen, de boemerang en de vuurpijl doen dit). Wanneer de vijanden achter elkaar aan komen (dit is dikwijls zo), en het schot is goed gericht, dan is dit zeker een voordeel. De geharnaste ridders zijn hiermee na een treffer uitgeschakeld, in de plaats van na drie. De "Overlord" aan het eind van elke stage moet ook minder vaak geraakt worden met een 'doorslaand' wapen; dit is zeer belangrijk !!! (doorslaande argumenten gebruiken, inderdaad). Snelvuur is echter niet mogelijk, onnauwkeurig schieten eist dan ook zijn tol (en je hebt niet altijd de tijd om netjes te richten).

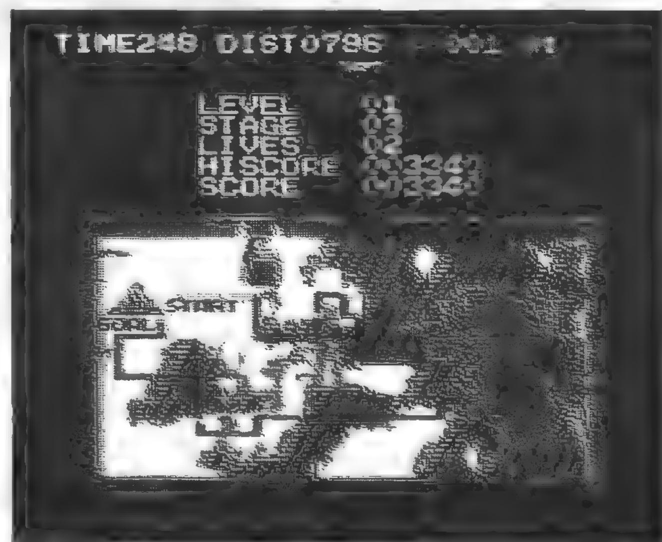
Knightmare is moeilijk, dat weet iedereen die het spel in huis heeft. Ik ben tot nu toe dan ook "slechts" tot in de 6e stage geraakt, met behulp van de CHEAT-juwelen dan nog.

De EXIT-juwelen zijn er namelijk niet altijd! Je moet immers eerst in de volgende stage geraakt zijn, vooraleer de juwelen de volgende keer dat je langskomt (na een GAME OVER dus), beschikbaar zijn. Het is dus niet mogelijk om via de EXIT-juwelen in een keer naar Aphrodite te wandelen.

Om in de 6e stage te raken, is dit een van de mogelijkheden. Met wat oefening geraak je wel tot de 3e stage. Misschien enkele tips: vlak achter een zuilengalerij in de eerste stage, aan de rechterkant vindt je een geel juweel. Dit geeft je een extra leven. Om Medusa te verslaan heb je enkel het schild nodig. Ga voor haar staan en schiet. Zij zal eerder de pijp uit zijn dan jouw schild. In de 3e stage ga je er hoogstwaarschijnlijk aan (de "Overlord" aan het einde is een zwaar geval). Dit is niet erg. Begin gewoon opnieuw. Verzamel tijdens de eerste twee stages zoveel mogelijk magische krachten en je lievelingswapen (ik raad de dubbele zwaarden aan). In de tweede stage, helemaal links tussen twee struiken, vlak voordat de "Overlord" verschijnt, vindt je nu een EXIT-juweel dat je naar de 4e stage brengt. Gebruik de paard- en damejuwelen en bij voorkeur de transparant kristallen. Deze stage moet je doorkomen, de "Overlord" inclusief! Wat erna komt is niet belangrijk, je kan altijd eens proberen om je in de 5e stage overeind te houden... Begin opnieuw (ja,ja!) en ga op dezelfde manier naar de 4e stage. Vlak na de tweede rivier, in de linkerhelft van het scherm, vindt je een damejuweel. Leg hiermee de zaak stil, en ga uiterst rechts. Op dezelfde hoogte vindt je nu een exit juleel dat je naar de 6e stage brengt. Sterkte toegewenst!







Penguin Adventure

(Konami, Megarom)

STAGE 01: 483 LINKS GOED
328 RECHTS GOED
237 WARP naar STAGE 6
183 RECHTS SLECHT

STAGE 02: 381 LINKS SLECHT
183 LINKS GOED
75 RECHTS SLECHT

STAGE 03: 683 RECHTS SLECHT
665 RECHTS SLECHT
401 RECHTS GOED
83 LINKS SLECHT

STAGE 04: WATER

STAGE 05: WATER

STAGE 06: 335 LINKS GOED
298 LINKS KERSTMAN
142 WARP naar STAGE 9

STAGE 07: 563 LINKS SLECHT
263 RECHTS SLECHT

STAGE 08: WATER

STAGE 09: 403 RECHTS GOED
335 WARP naar STAGE 12
181 LINKS GOED

STAGE 10: WATER

STAGE 11: WATER

STAGE 12: !!! Perkament nodig !!!
785 RECHTS SLECHT
481 LINKS SLECHT
435 RECHTS GOED
185 LINKS KERSTMAN

STAGE 13: 361 LINKS SLECHT
355 WARP naar STAGE 15
187 RECHTS GOED
181 LINKS SLECHT

STAGE 14: 173 LINKS GOED
87 RECHTS SLECHT

STAGE 15: 479 RECHTS GOED
431 LINKS GOED
77 WARP naar STAGE 18

STAGE 16: 341 LINKS GOED

STAGE 17: WATER

STAGE 18: !!! Perkament nodig !!!
442 LINKS SLECHT
431 RECHTS GOED
419 WARP naar STAGE 21

STAGE 19: WATER

STAGE 20: WATER

STAGE 21: 869 LINKS SLECHT
388 LINKS SLECHT
184 RECHTS GOED

STAGE 22: 931 RECHTS SLECHT
867 RECHTS GOED
835 LINKS GOED
265 LINKS GOED

STAGE 23: WATER

STAGE 24: !!! Perkament nodig !!!
1110 LINKS SLECHT
587 RECHTS GOED

Voorwerpen:

Bel: als je de bel hoort, dan bevindt zich in het volgende wak een WARP.

Bril: hiermee kun je onzichtbare vijanden zien.

Toorts: dit biedt bescherming tegen de inktdruppels, in de onderwater stages.
Perkament: nodig in de stage's 12, 18 en 24. Indien je deze niet hebt, moet je de stage opnieuw uitspelen.

Schoenen: hiermee kan je sneller lopen.

Propeller-hoed: hiermee spring je hoger en langer.

Geweer: met de rechteractieknop of de "M" toets kan je schieten.

Gouden helm: beschermt je tegen 3 "gouden vogels"

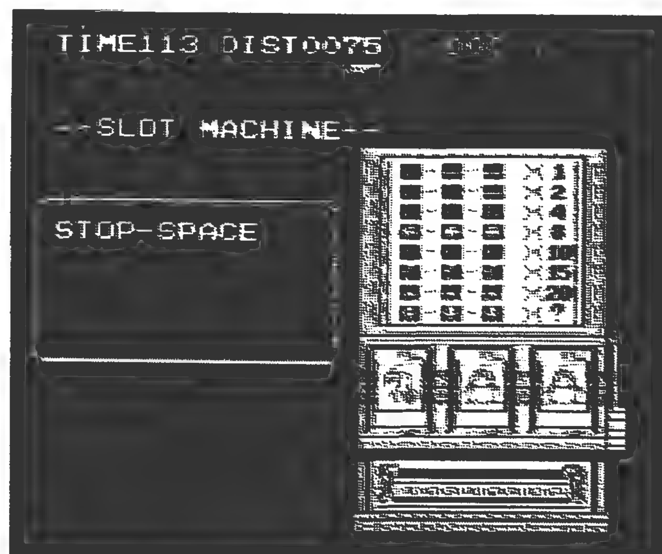
Zilveren helm: beschermt je tegen onderwater- en zigzag-wezens.

Bontjas: beschermt je tegen volgels en bliksems.

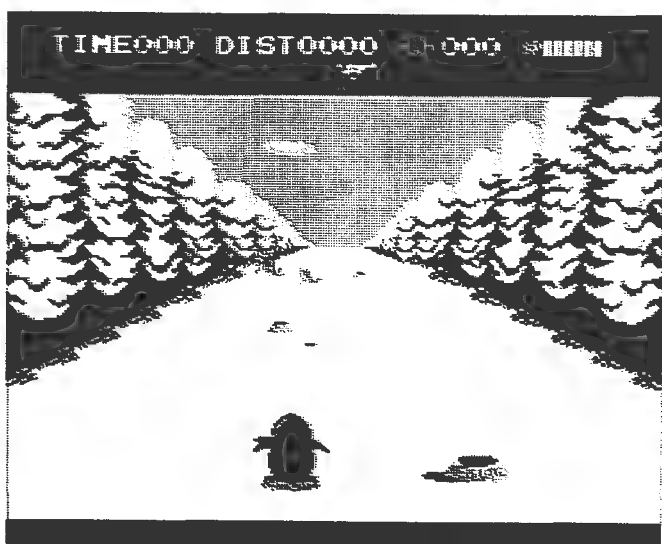
Ring: dient om aan de zee-anemonen te ontsnappen.

Gouden veder: om in de lucht (tijdens het springen) van richting te veranderen.

Halssnoer: hiermee kun je oneindig blijven gokken, tot je vissen op zijn.
Van de armband is de betekenis (voorlopig nog) onbekend.







Gaunlet

(Atari, cassette)

* Dit is de schematische weergave van de waarderingen aan de hand van iedere krijger:

	B	V	M	T	TOT
Merlin	1	3	2	4	9
Questor	2	1	1	3	8
Thor	3	4	4	1	12
Thyra	4	1	3	2	10

B = Bescherming
V = Vuurkracht
M = Man tegen Man
T = Toverkracht

Hieruit valt op te maken dat Thor de beste solist is en goed kan samenwerken met Merlin of Thyra.

* Als je in een "Treasure Room" de "Exit" gevonden hebt en je hebt nog meer dan 10 seconden over, zoek dan eerst nog wat schatten voordat je naar de exit gaat, dit scheelt in punten!

* Vernietig altijd als eerste de generators, want hier komen je vijanden uit!

* Thor en Thyra kunnen generators vernietigen door er tegen aan te lopen.

* Vlees is het beste voedsel, want dit kan niet vernietigd worden of giftig zijn.

* Giftige kruiken zijn herkenbaar aan het opschrift "oxx", terwijl niet-giftige kruiken het opschrift "xxx" hebben.

* Demonen kunnen schieten, probeer het spel zo te spelen dat demonen hun eigen soortgenoten of generators vernietigen.

Athletic Land

(Konami, cartridge)

Het is beter om in het beginscherm direkt naar links te gaan, in de plaats van naar rechts. De ballen komen dan vlak achter je en je hoeft er niet over te springen.

Valkyr

(Gremlin, cassette)

Na het laden druk je tegelijkertijd op ESC,TAB, CTRL, SHIFT en de cursortoetsen omhoog, omlaag en links.
Links op het scherm zal nu het woordje CHEAT verschijnen.

Zanac

Op sommige gebouwen komen nummers voor (van 1 tot 7). Als je enkele keren op dit gebouw schiet, merk je dat er een bol verschijnt. Neem deze, en je kan met de 2de vuurknop van je joystick dit wapen gebruiken. Welke wapens wat doen, bespreek ik hier:

WAPEN 1: Hiermee kan je 100 kogels afvuren, die alles op hun weg vernietigen.

WAPEN 2: Dit activeert een krachtveld voor U, dat 100 dingen kan opvangen, alvorens te verdwijnen. Let op!!! Als je dit krachtveld neemt, komen er ZEER machtige tegenstanders, die heel veel bommen afvuren.

WAPEN 3: Hiermee kan je gedurende 200 seconden een bol rond U leten draaien die alles vernietigd behalve gebouwen.

WAPEN 4: Hiermee kan je 15 kogels afvuren, die een tijd voor U blijven heen en weer gaan, en alles vernietigen behalve gebouwen.

WAPEN 5: Hiermee kan je 100 kogels afvuren, die vooruit gaan, en weer terugkeren naar u. Ze vernietigen alles behalve gebouwen.

WAPEN 6: Hiermee kan je 15 kogels afvuren, die als ze om het even wat raken, alles van het scherm laten verdwijnen.

WAPEN 7: Hiermee kan je tijdens 250 seconden kogels afvuren, die zeer snel schieten en alles verwoesten buiten gebouwen.

Er zijn ook nog enkele speciale gebouwen, die als je erop schiet, een krachtbol geven. Welke krachtbollen er zoals zijn beschrijf ik nu:

- Sommige gebouwen laten een bol zien die, als je hem pakt, alles van het scherm laat verdwijnen.

- Sommige gebouwen verbergen een bol, die je tijdelijk onschadelijk maakt, en alles kunt rammen.

- Van tijd tot tijd komen er een serie van drie blokken op het scherm. Onder een van deze drie zit er een krachtbol verborgen, die uw normale laser zeer goed verstevigt.

Als je het bonusgebouw hebt vernietigd, dan verdwijnt alles van het scherm.

Space Shuttle

(Activision, cassette)

Eigenlijk geen cheat, maar toch best grappig om te weten. Druk maar eens op CTRL en STOP, en je zal meteen alle gegevens over het programma te weten komen.

NIGHTSHADE

(Ultimate, Cassette)

1. Probeer je te orienteren op de kaart (Tip: Kijk naar de zuilengangen!).

2. Pobeer om een goede set van wapens op de bouwen voor je aan je tocht begint.

3. Wandel nooit ver zonder een wapen.

4. Probeer om de wapens (hamer, bijbel, kruis en zandloper) onderaan je set te plaatsen, met daarop andere wapens.

5. Schiet nooit een wapen af zonder dat je weet dat je het goede monster zal raken. Op sommige monsters hebben bepaalde wapens een omgekeerde werking: ze verdubbelen of veranderen van vorm.

6. De wapens die je nodig hebt om geesten te vangen zullen knipperen als je in de buurt van een monster bent.

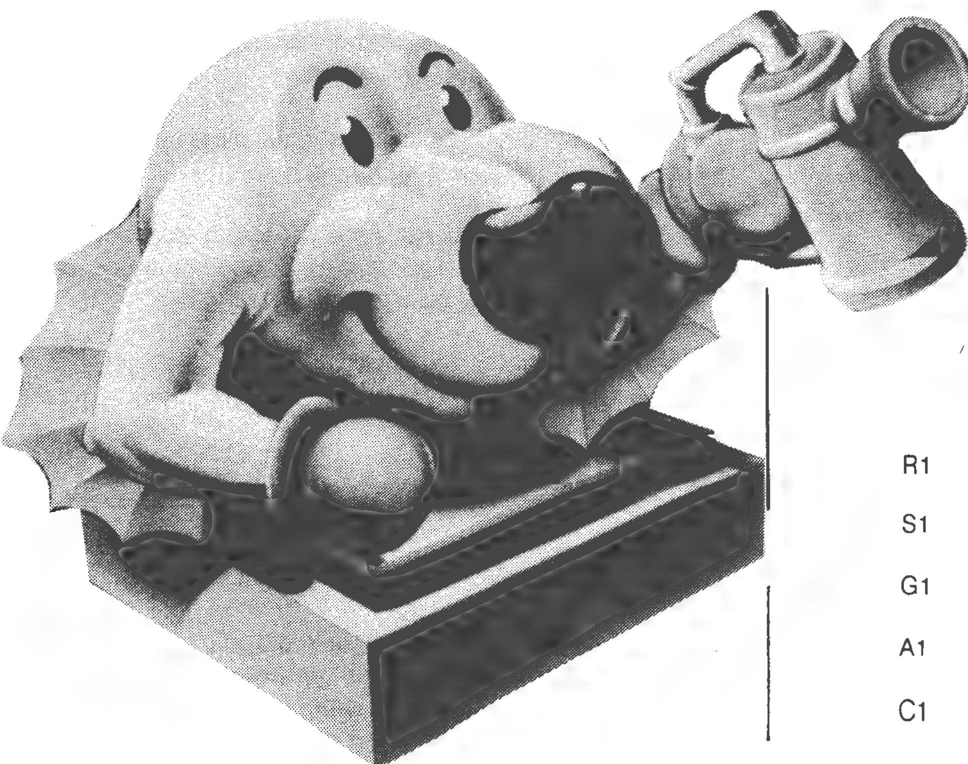
7. Een paar shoenen laten je sneller lopen.

8. Eerst het slechte nieuws: de monsters (die je achterna zitten) kunnen je energie afnemen als ze je aanraken. Van een witte kleur ga je naar geel, dan groen en dan... DOOD!

9. Nu het goede nieuws: een drankje maakt je weer gezond (wit).

10. Drankjes en schoenen bevinden zich dikwijls bij een zuilengang.

11. Wapens kan je overal vinden, behalve in gangen.



12. Als er toevallig een geest verschijnt, maak je dan uit de voeten, want hij zal je onmiddellijk proberen te achtervolgen.

13. Voor elke geest die je kan vangen met een wapen krijg je 250.000 bonus punten.

14. Als je op RETURN drukt, kan je je zicht veranderen (van Noord naar Zuid).

15. Met SHIFT kan je het spel pauzeren.

Eggerland

(HAL, cartridge)

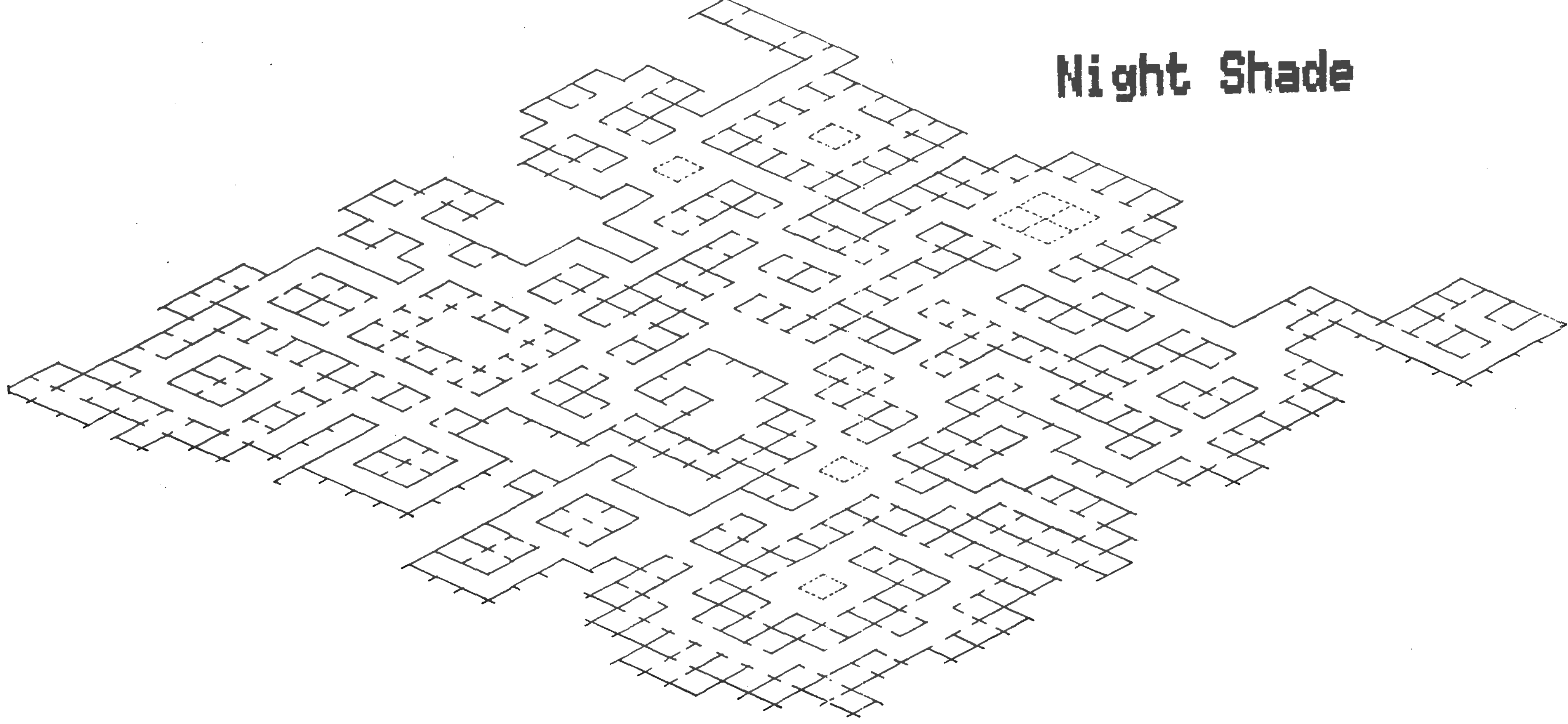
Volgende code's corresponderen met het intro-scherm.

STAGE NR	PASWORD
01	C1/DF/S4/EF/C3
02	C2/R1/D2/S2/V1
03	R2/EG/M2/L1/S1
04	L2/A1/M1/S3/G2
05	A3/MU/V2/HA/C4
06	B2/G1/G4/WA/EG
07	B1/R1/A4/S3/C2
08	A2/S1/S4/C3/S1
09	EF/L2/A3/S2/M1
10	D1/D1/G3/R2/HA
11	MU/A2/G3/M2/C4
12	G1/V2/C1/B2/S3
13	A4/A1/V1/L1/WA
14	DF/G4/G2/D2/B1
15	S3/R1/A3/S2/HA
16	L1/MU/C4/C2/L2
17	DF/S3/G1/EG/M2
18	D2/C1/A2/B2/A4
19	G2/WA/G4/D1/G3
20	M1/S4/A1/EF/C2

SPECIAL WORD:

EF/R2/V1/R1/B1/R1/V2/S3/C3/HA

R1	R2	L1	L2	V1	V2	DF
S1	S2	S3	S4	B1	B2	EF
G1	G2	G3	G4	M1	M2	MU
A1	A2	A3	A4	D1	D2	WA
C1	C2	C3	C4	HA	EG	--


Night Shade

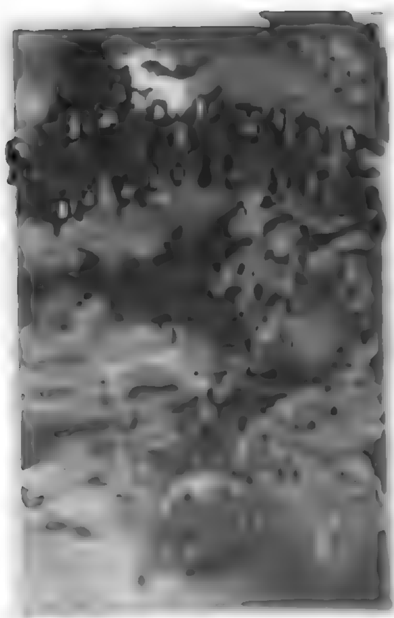
start

	Sleutels
	Eten
	Liften
	Vallende Stenen
	Perkament
	Scherpe Stok
	Kruis
	Bijbel
	Rollende Bal
	Vallende Bolster
	Geheime Deur

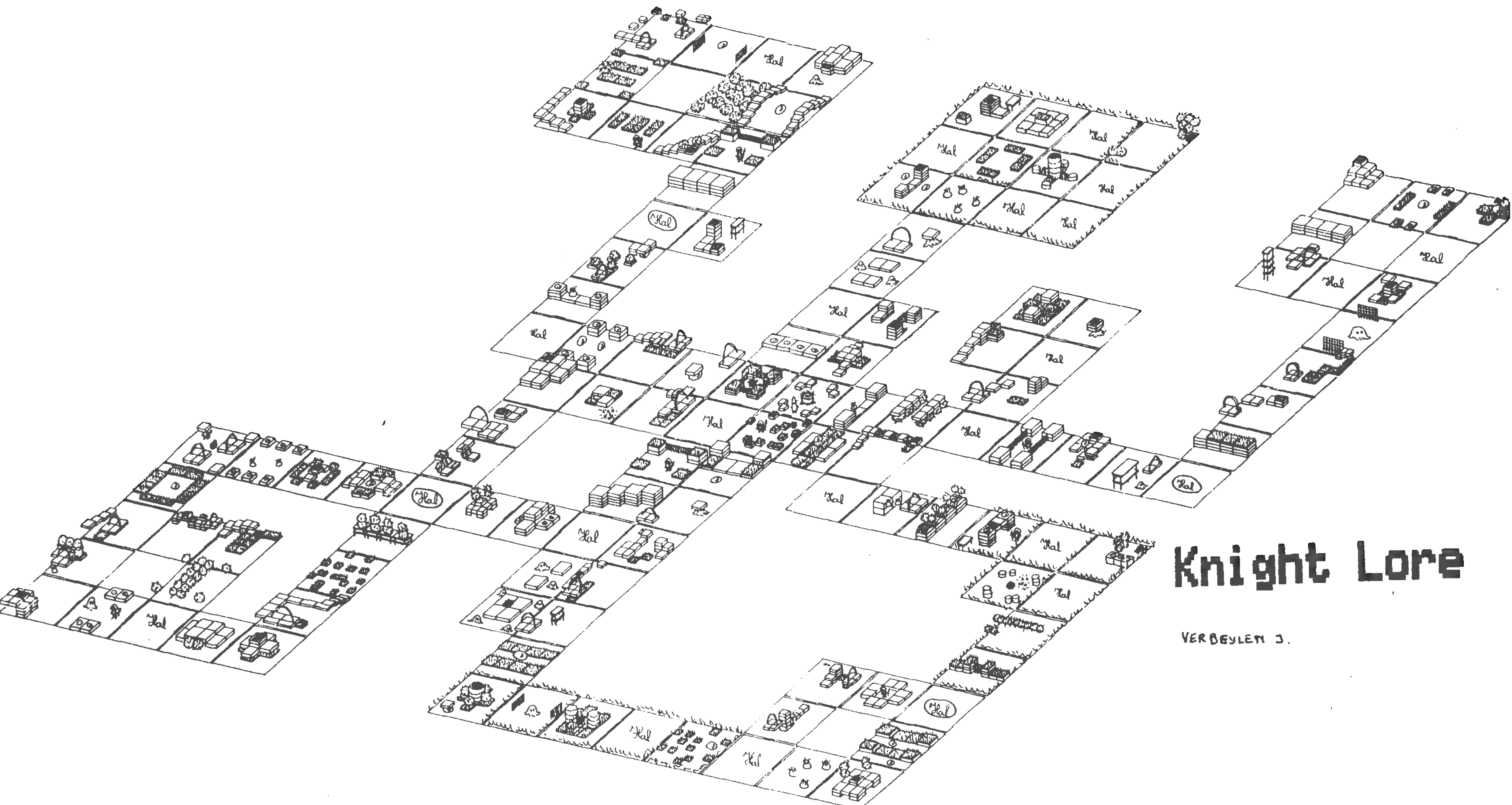
? ? ?

Vampire

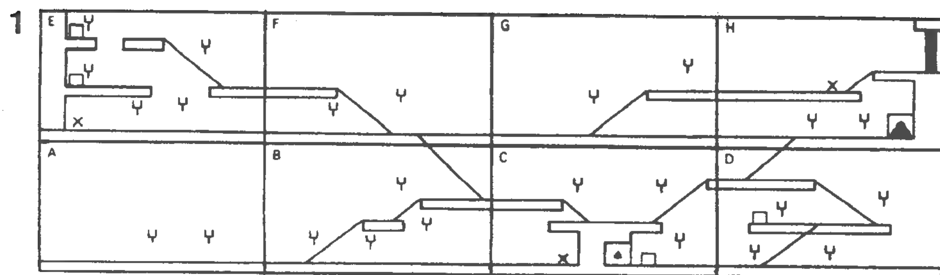
COEN WIM





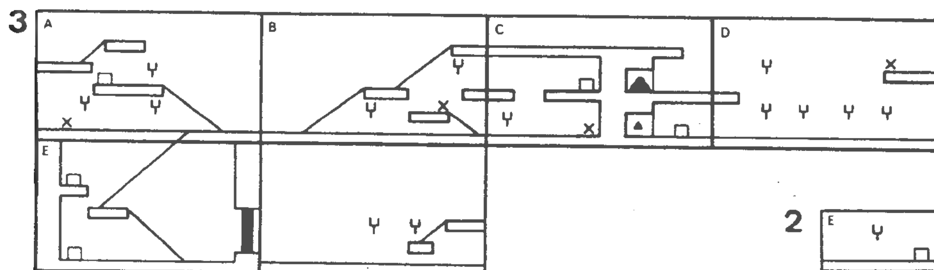

Knight Lore
VERBEYLEN J.

1

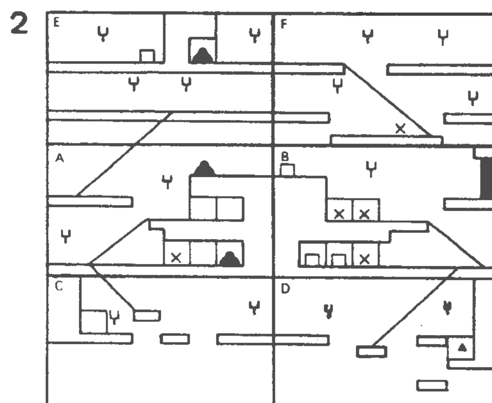




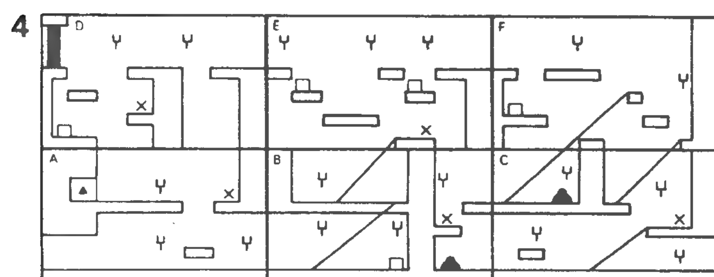
3



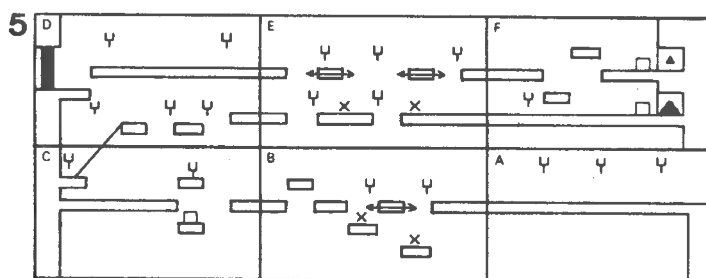
2



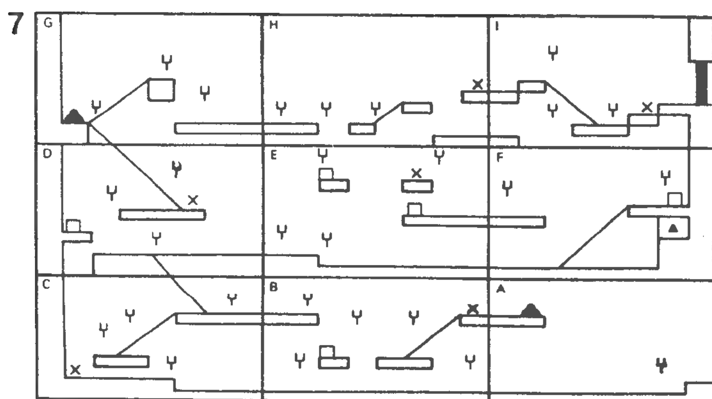
4



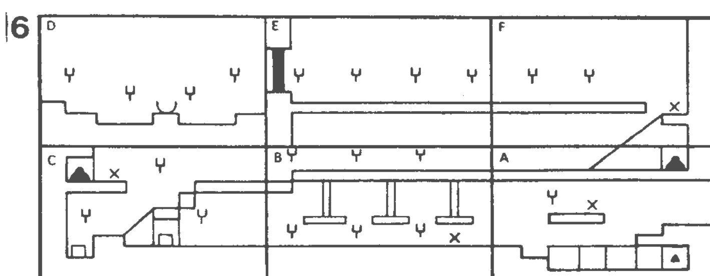
5



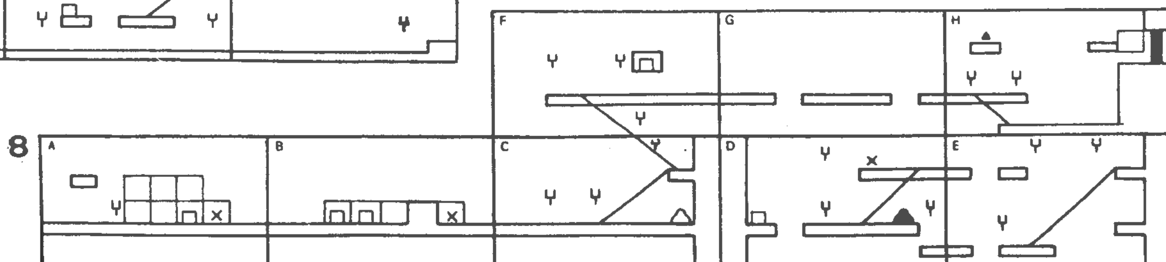
7



6

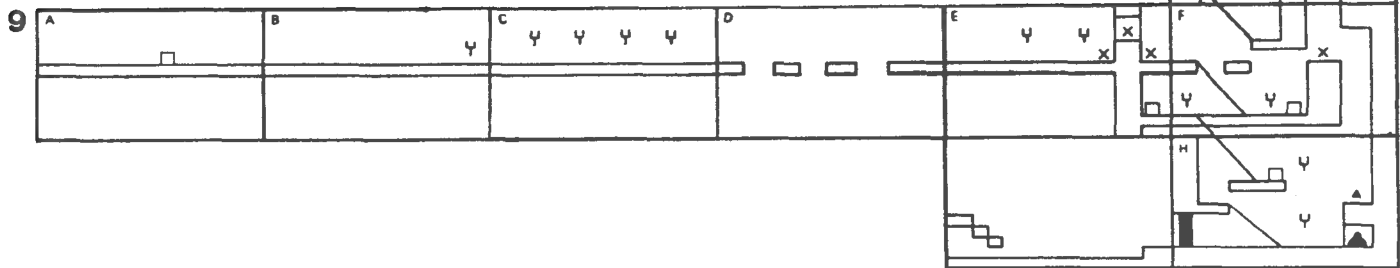


8

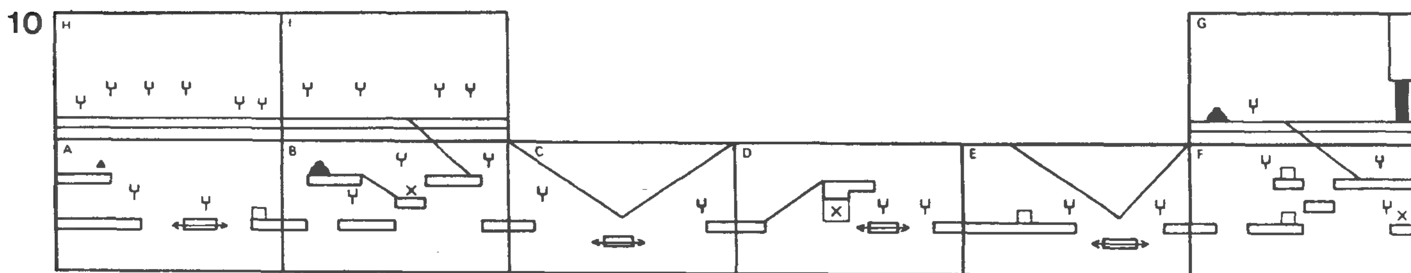


ERWIN BOETS

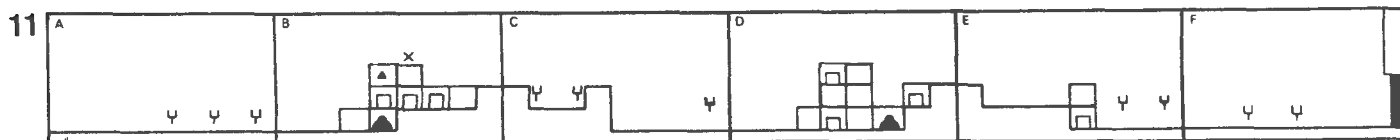
9



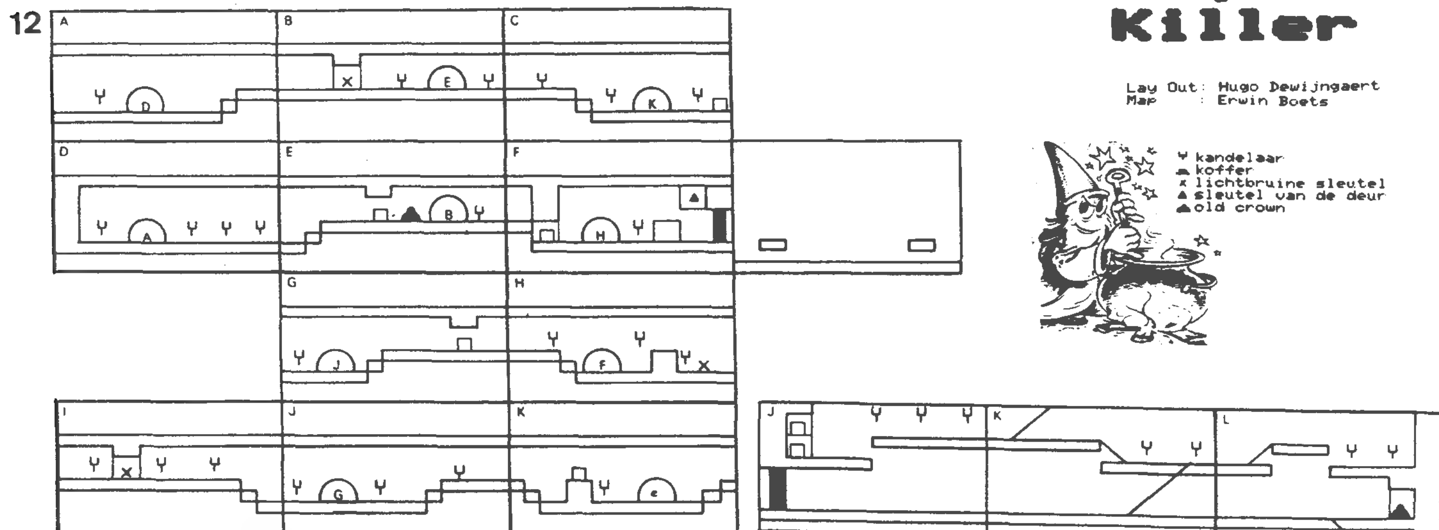
10



11



12



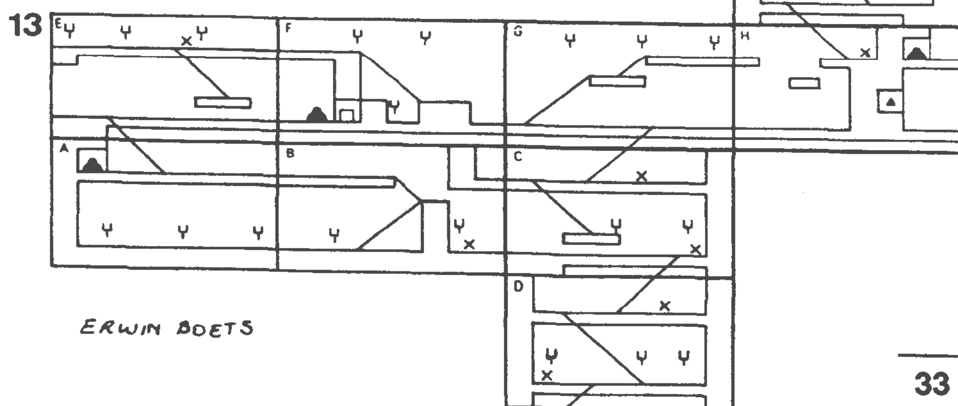
Vampire Killer

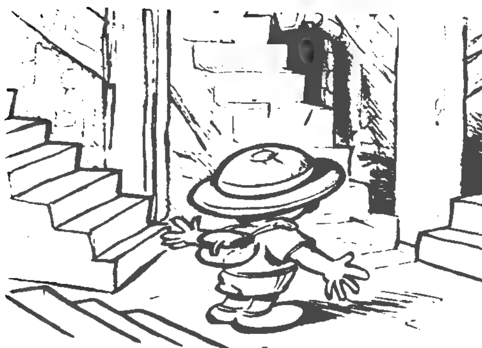
Lay Out: Hugo Dewijngaert
Map : Erwin Boets



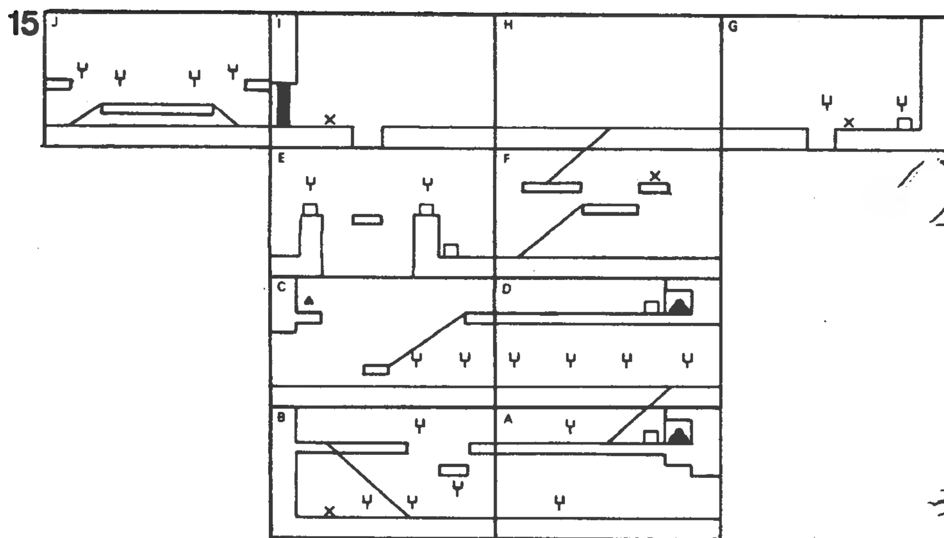
- kandelaar
- koffer
- lichtbruine sleutel
- sleutel van de deur
- old crown

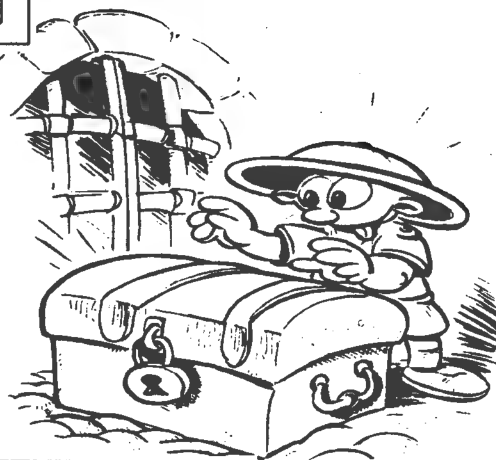
13

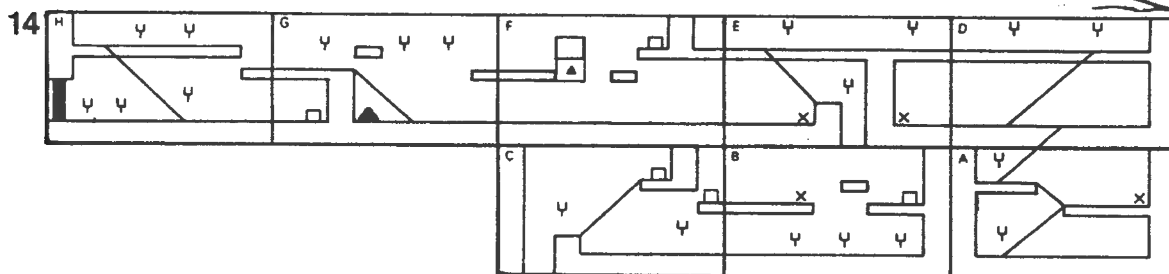


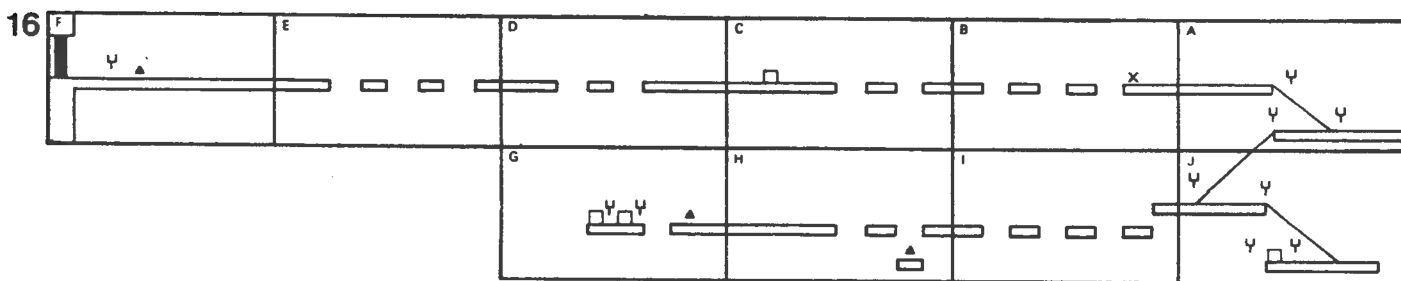


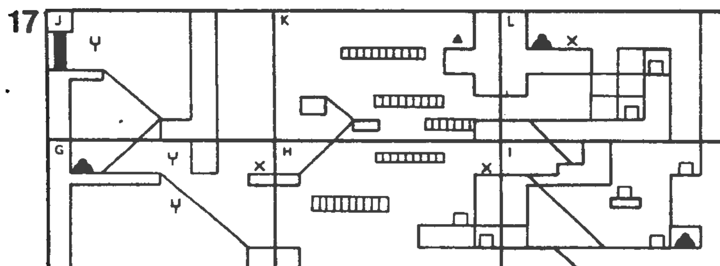
ERWIN BOETS

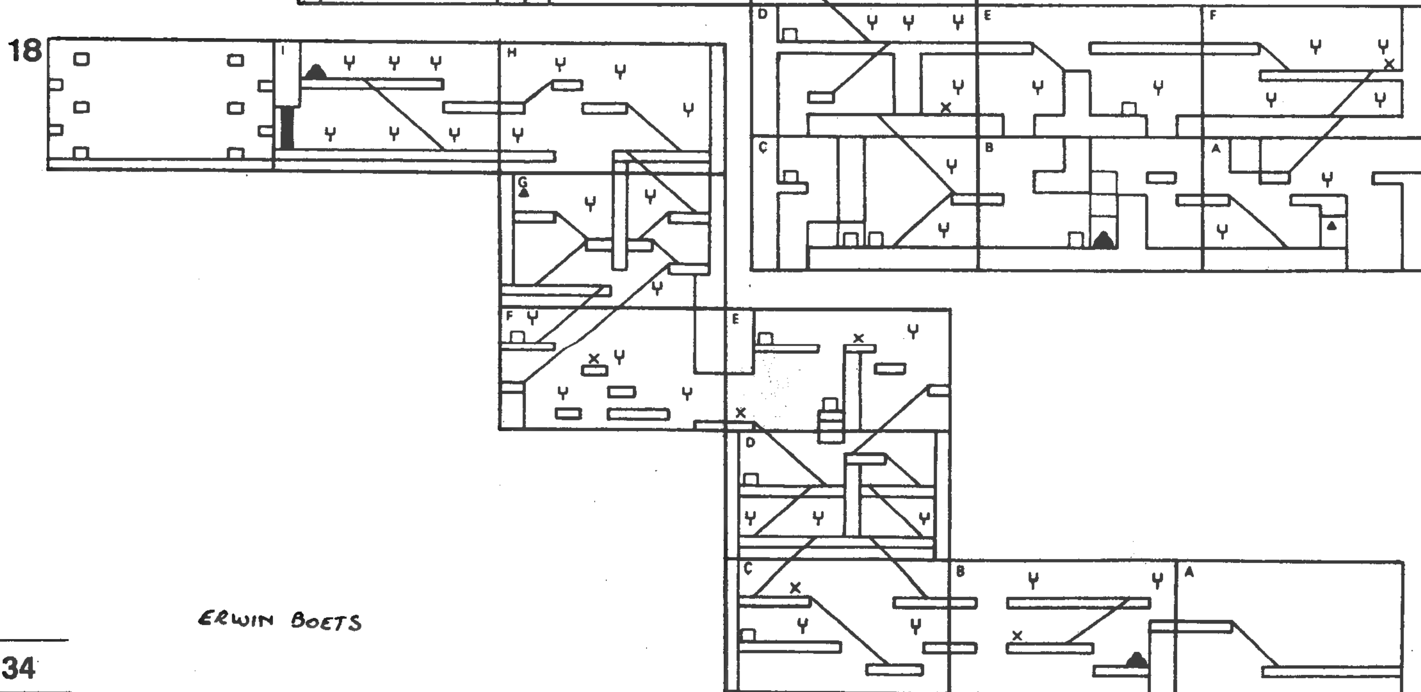












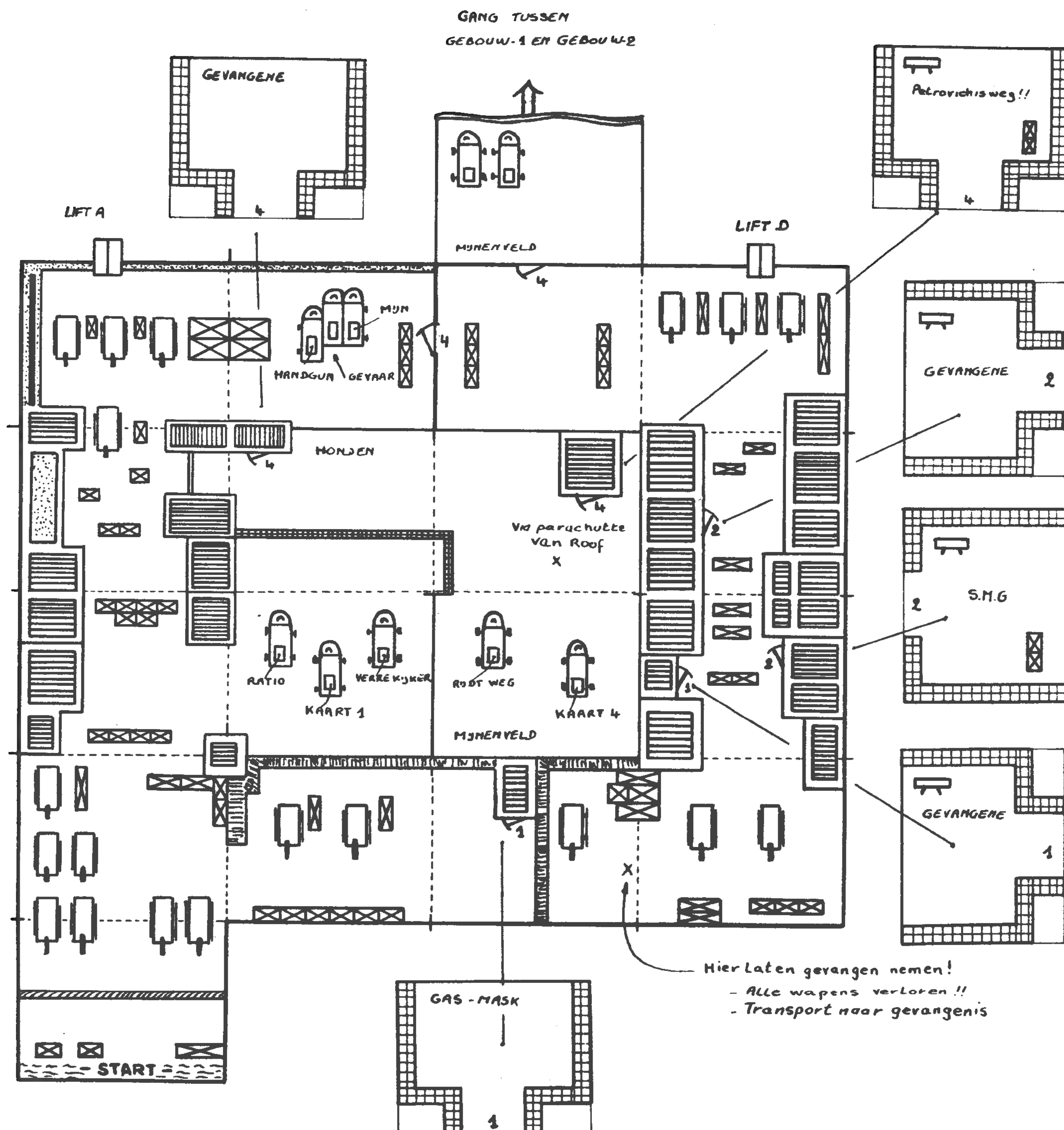
ERWIN BOETS

METAL GEAR



GELIJKVLOERS GEBOUW 1

120.33 - DIANE.
120.79 - MR. SCHNEIDER. } RADIO
120.85 - BIG BOSS.



BASEMENT GEBOUW 1

LIFT C

GANG TUSSEN GEBOUW 1 EN 2

UNIFORM

P. BOMB

P. BOMB

P. BOMB

P. BOMB

BOMB BLAST SUIT

4

6

6

MACHINE GUN MAN

4

NAAR GREYFOX

AKTIEKNOP. B DRUKKEN

2

4

P-BOMB

GREYFOX

GEVANGENIS

P- BOM

NAAR BASEMENT

VAN GEVANGEN GENOMEN EN ALLE WAPENS VERLOREN. (ZIE GELIJKVLOERS)

2

KOGELS

KAART 3

4

ZAK MET ALLE AFGENOMEN WAPENS

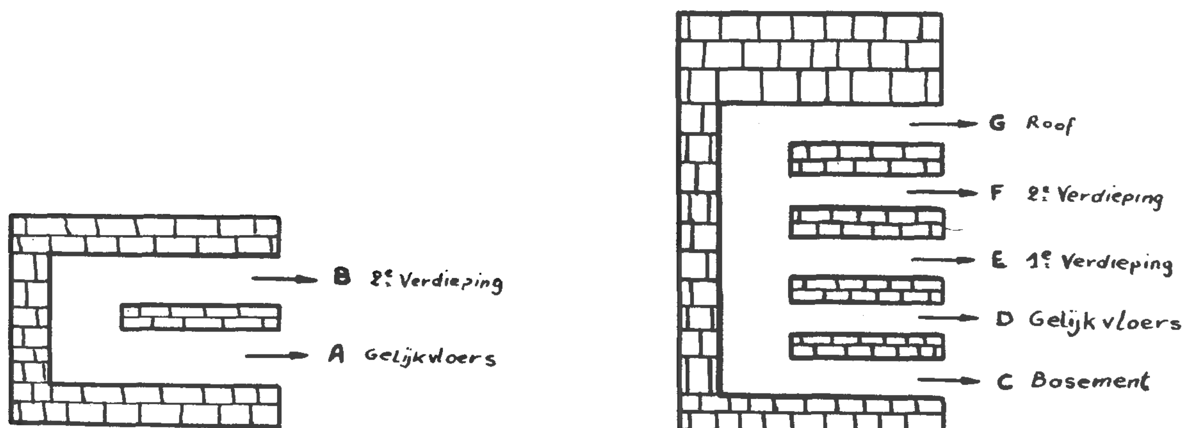
4

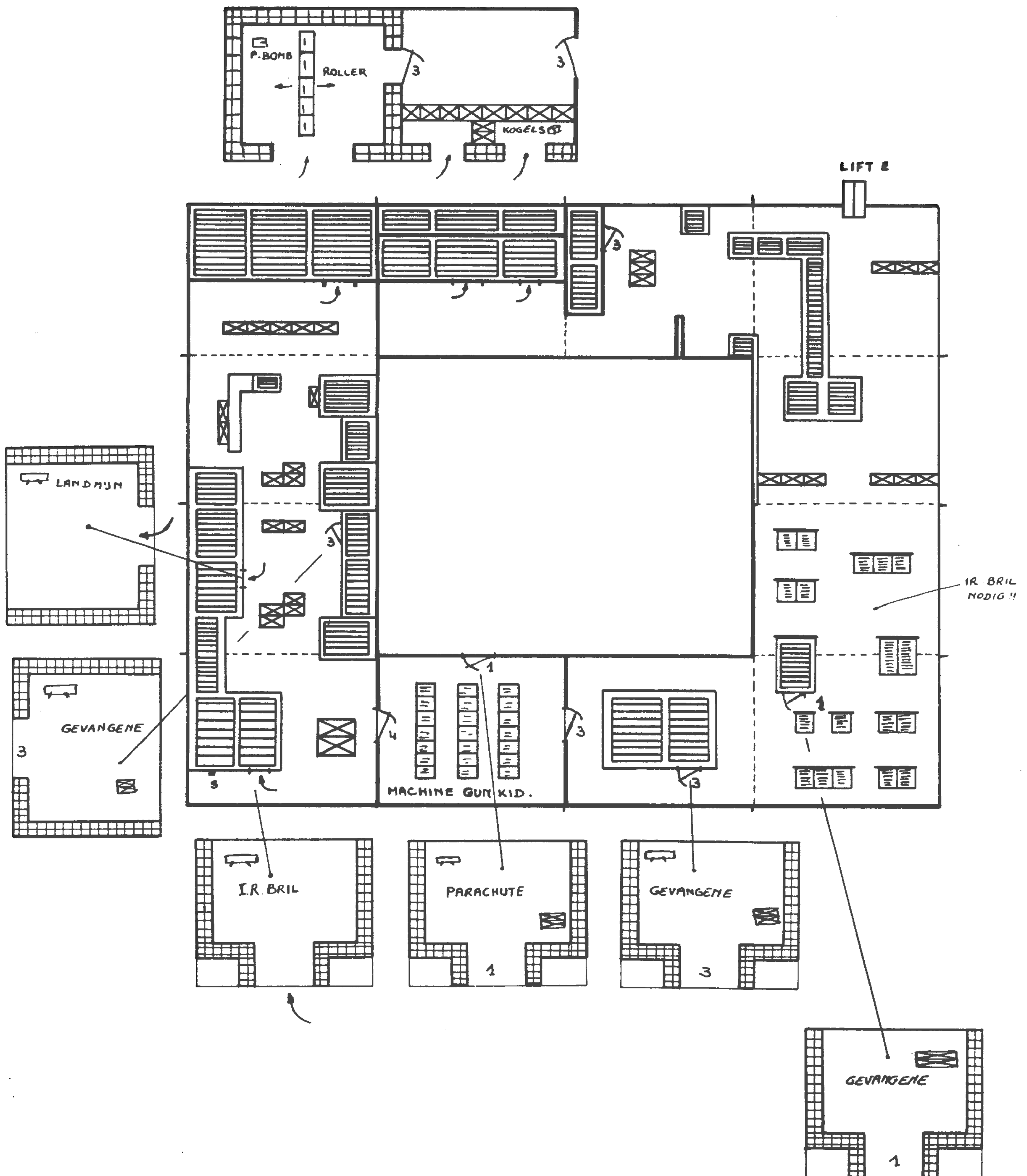
BODY ARMOUR

P-BOMB

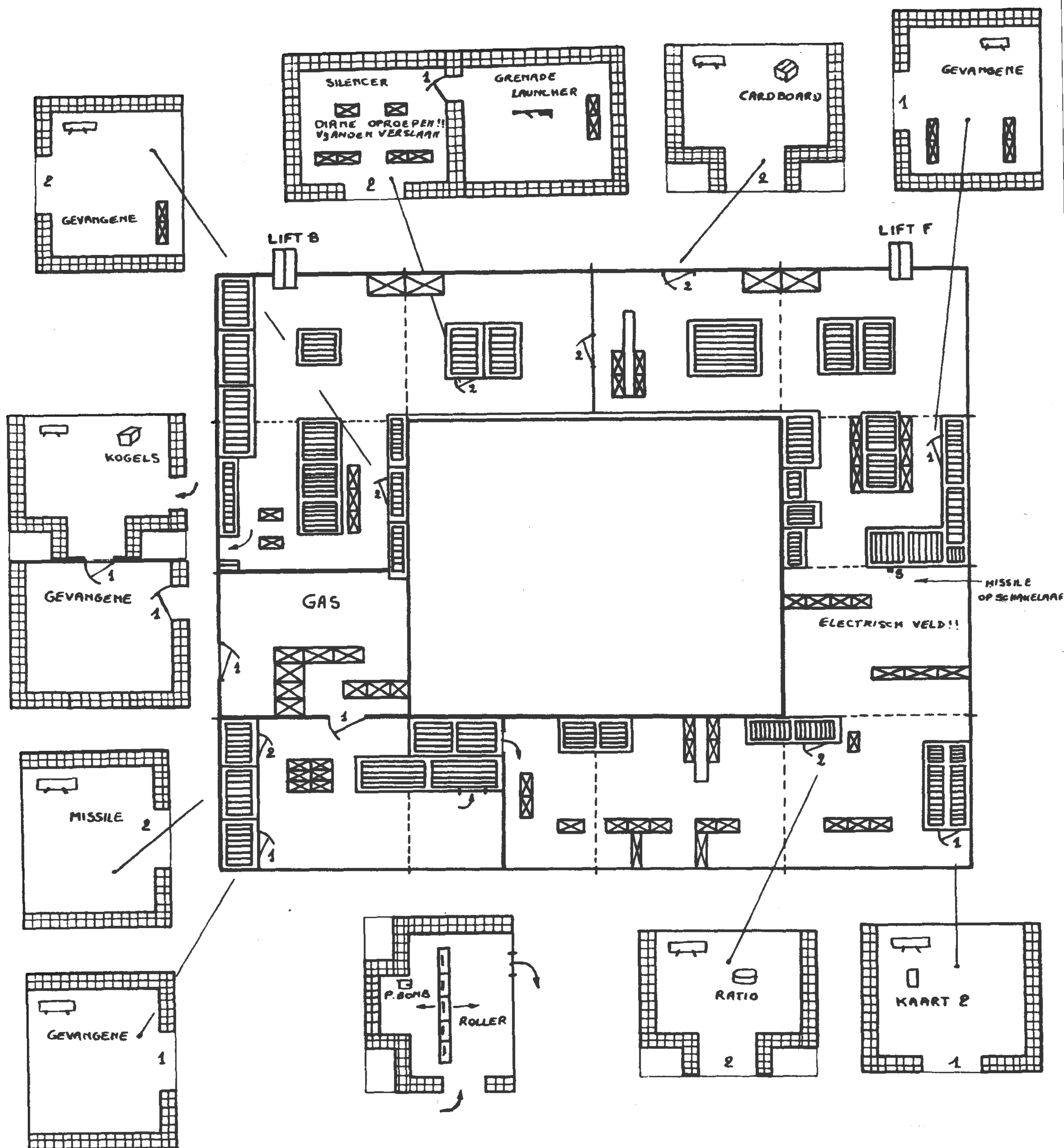
KOGELS

LIFTEN GEBOUW 1

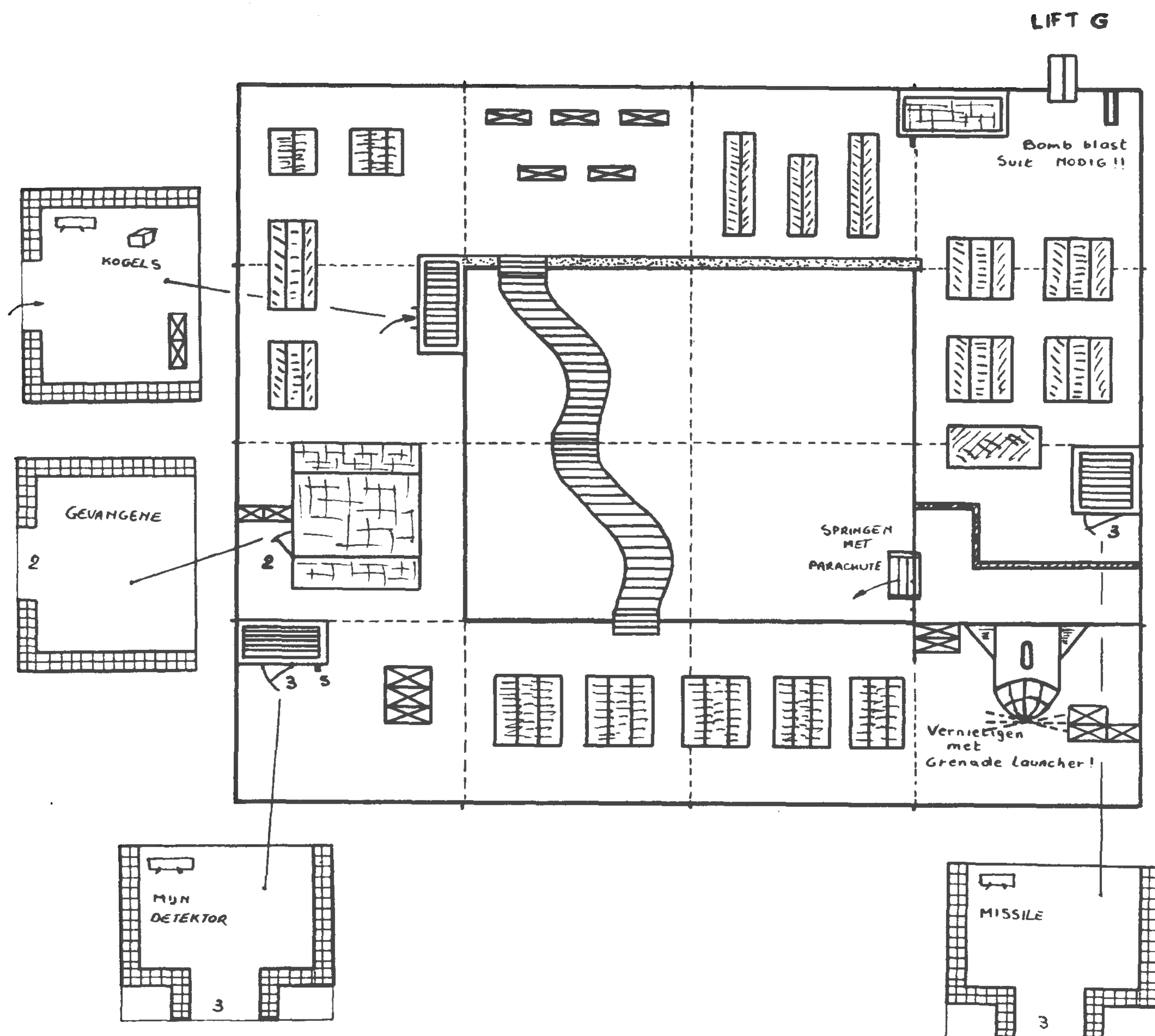




1e VERDIEPING GEBOUW 1



2e VERDIEPING GEBOUW 1



ROOF GEBOUW 1

Dewyngaert Hugo

GELIJKVLOERS

GEBOUW 2

BASEMENT

UNIFORM NODIG !!
OM DEUR TE
OPENEN

6

DONKER

FLASH LIGHT !!

VAL

VAL

VAL

VAL

VAL

12 MYNEN
NODIG !!

VALLENDE
BOMMEN

VAL

VAL

VAL

VALLENDE
BOMMEN

VAL

VAL

1

MYNENVELD

DETECTOR
NODIG !!

6

P. BOMB

RYOT WEG

MYNEN VELD

4

6

GELIJKVLOERS

GEBOUW 1

BASEMENT

P. BOMB

HELP ME !!

VAL

ELLEN !!

6

KAART 6

VAL

6 5

GEVANGENE

1

LIFT B ↑

GAS

FIRE TROOPER

6

5

6

1

GAS

P. BOMB

KOGELS

ROLLER

RATIO

RATIO

5

GAS

GAS

5

KOGELS

VAL

PBOMB

5

3

LIFT B ↓

6

5

HONDEN!!

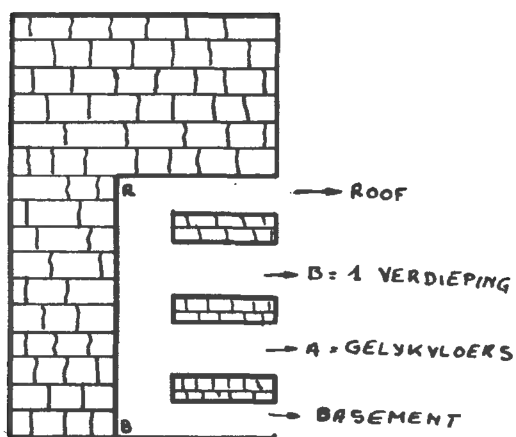
DONKER
FLASH LICHT NODIG!!

⇧

VAN GEBOUW 1
BASEMENT

GEVANGENE

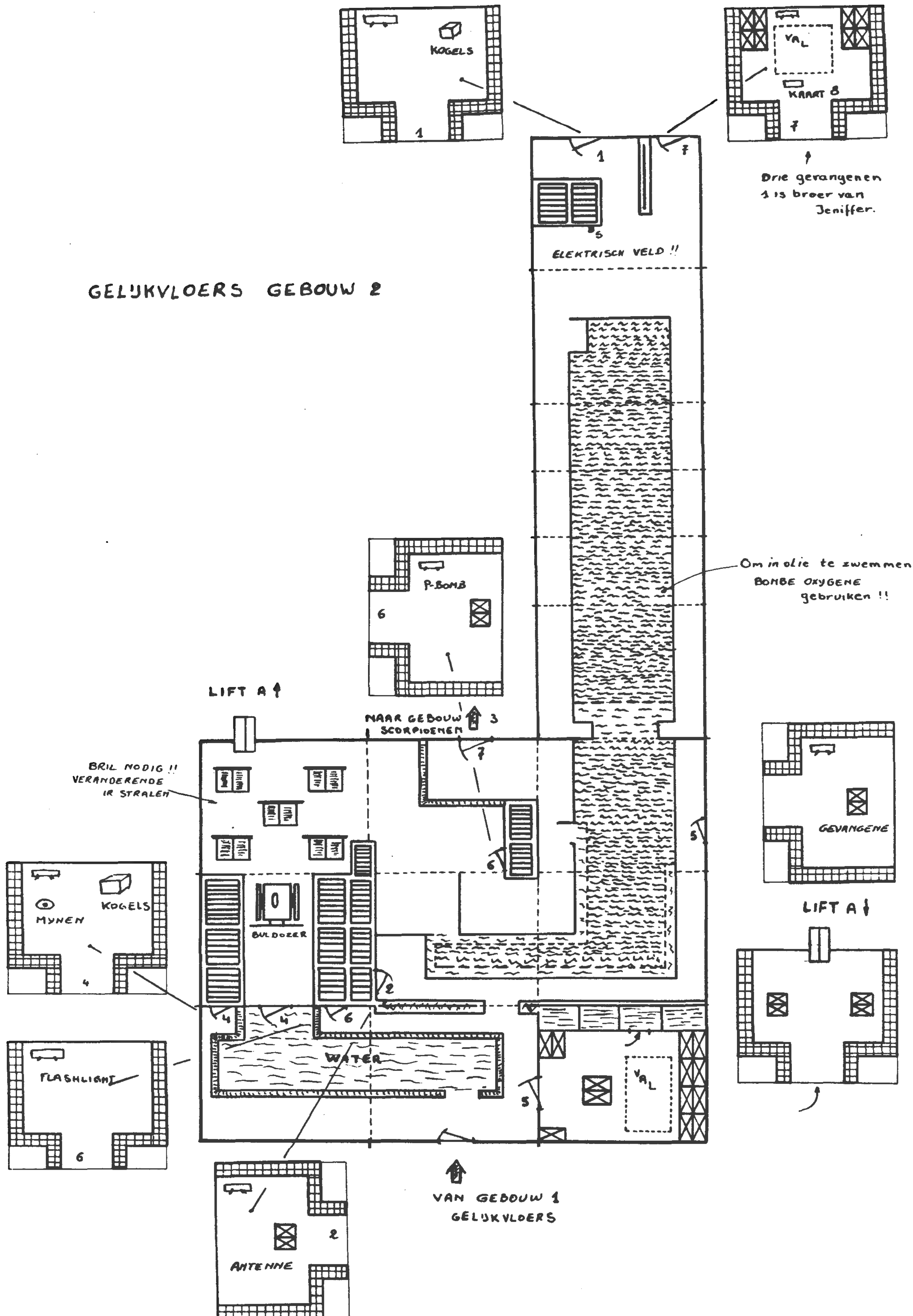
5



BASEMENT GEBOUW 2

RADIO
120.13 BIG BOSS
120.26 SCHNEIDER
120.48 JENNIFER
120.91 DIANE

RODE LIFT ALLEEN NAAR BOVEN
BLAUWE LIFT ALLEEN NAAR BENEDEN.



KOGELS
1
VAL
KAART 8
7
1
7
Drie gevangenen
1 is broer van
Jeniffer.
5
ELEKTRISCH VELD !!
GELIJKVLOERS GEBOUW 2
Om in olie te zwemmen
BOMBE OXYGENE
gebruiken !!
P-BOMB
6
LIFT A
NAAR GEBOUW 3
SCORPIOENEN
7
BRIL NODIG !!
VERANDERENDE
IR STRALEN
GEVANGENE
5
6
LIFT A
MYNEN
KOGELS
BULDOZER
4
2
4
4
6
FLASHLIGHT
WATER
VAL
5
6
VAN GEBOUW 1
GELIJKVLOERS
2
ANTENNE

ROOF GEBOUW 2

LIFT R ↑

GEVANGENE

2



5

KOGELS

KAART 5

4

ANTIDOTE

6

GEVANGENE

3

KOMPAS



DR. PETROVICH !!

6

JENIFFER OPROEPEN !!

ROCKET

6

KOGELS

LIFT B ↓

5

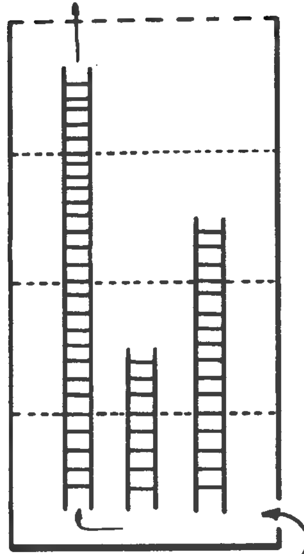
GEVANGENE

(figuur) KUNNEN ALLEEN MET ROCKET ONSCHADELYK GEMAAKT WORDEN GEVEN KAART 7

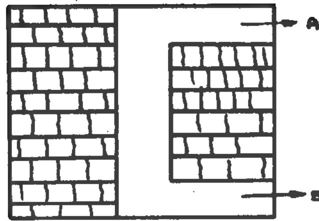
1e VERDIEPING GEBOUW 2

Dewyngaert Hugo

NAAR BUITEN
= EINDE SPEL.

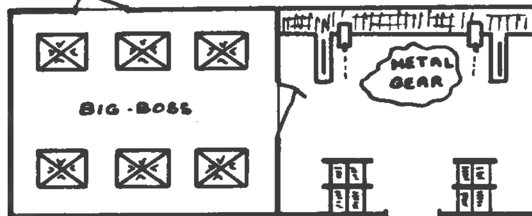


GEBOUW 3

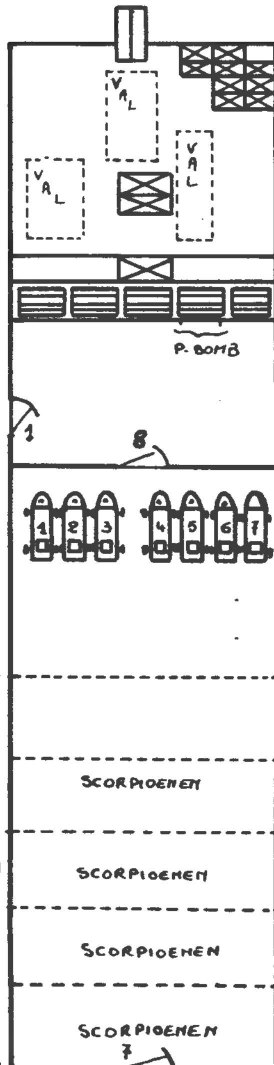


LIFT

VERSLAAN VAN METAL GEAR:
AFWISSELEND P-BOMB AAN VOET LEGGEN !!
R-R-L-R-L-L-R-L-L-R-R-L-R-L-R-R



LIFT A



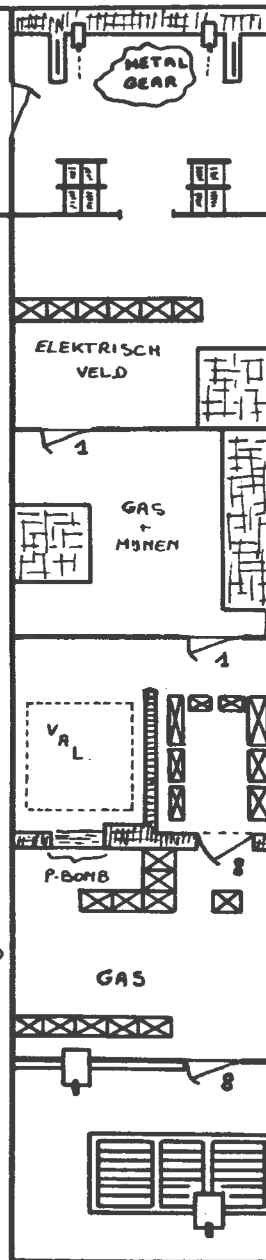
VAL
1

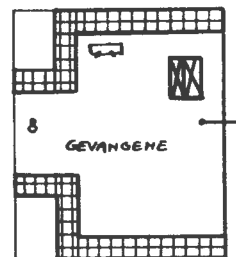
- WAGEN 1: RIJDT NAAR GEBOUW 1
- WAGEN 2: KOGELS
- WAGEN 3: RIJDT NAAR MIJNENVELD GEBOUW 2

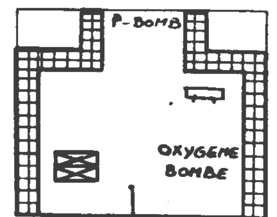
- WAGEN 4: 2x KOGELS + VIJAND.
- WAGEN 5: RIJDT NAAR MIJNENVELD GEBOUW 1
- WAGEN 6: NIETS
- WAGEN 7: RIJDT NAAR MIJNENVELD GEBOUW 1

ANTIDOTE INNEMEN !!

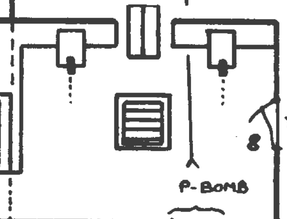
KOMPAS NODIG !!







LIFT B



VAN GEBOUW 2

Dewyngaert Hugo

STOP THE EXPRESS

```
10 REM Wel of geen vijanden
20 CIS:KEYOFF:COLOR15,1,1
30 BLOAD"CAS:"
40 POKE&HEF56,&HC3
50 POKE&HEF57,&H0
60 POKE&HEF58,&HFE
70 FORI=0TO12
80 READA
90 POKE&HFE00+I,A
100 NEXTI
110 DATA &H3E,&HFF,&H32,&HEA,&H9F,&H3E
120 DATA &H3C,&H32,&H74,&H92,&HC3,&H03,&H80
130 LOCATE0,10:INPUT"Wilt U vijanden [J/N] ";A$
140 IFA$="N"ORA$="n"THENPOKE&HFE06,0
150 LOCATE0,10:?"STOP THE EXPRESS IS LOADING.."
160 DEFUSR=&HEF00:?USR(0)
```

Ninja

```
10 REM 255 levens bij Ninja
20 CLS:KEYOFF:COLOR15,1,1
30 BLOAD"CAS:"
40 FORI=0TO7
50 READA
60 POKE&HEF56+I,A
70 NEXTI
80 DATA &H3E,&HFF,&H32,&H49,&H9A
90 DATA &HC3,&H04,&H80
100 DEFUSR=&HEF00
110 LOCATE0,10:?"NINJA IS LOADING..."
120 PRINTUSR(0)
```

JET SET WILLY 2

POKE&HB9C1, aantal levens (max.255)

WHO DARES WINS 2

POKE&HF206, aantal levens (max.255)
POKE&HF201, aantal granaten (max.255)

Zanac

Na het eerste deel toets je de volgende pokes in:

```
POKE&H89E8, levens (1-255)
POKE&H8A59, round (1-8)
DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704):A=USR(0)
```

Deze truuk werkt alleen bij de disk-versie!

Wizard's Lair

Verander het laatste stukje van de listing in:

```
BLOAD"WIZ4"
POKE37240, aantal levens
POKE37239, beginvoorraad goud
POKE37234, aantal sleutels
POKE37235, aantal ringen
POKE37236, aantal diamanten
DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704):A=USR(0)
```

Scentipede:

```
POKE&HC32C,levens (1-255)
DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704):A=USR(0)
```

Army moves:

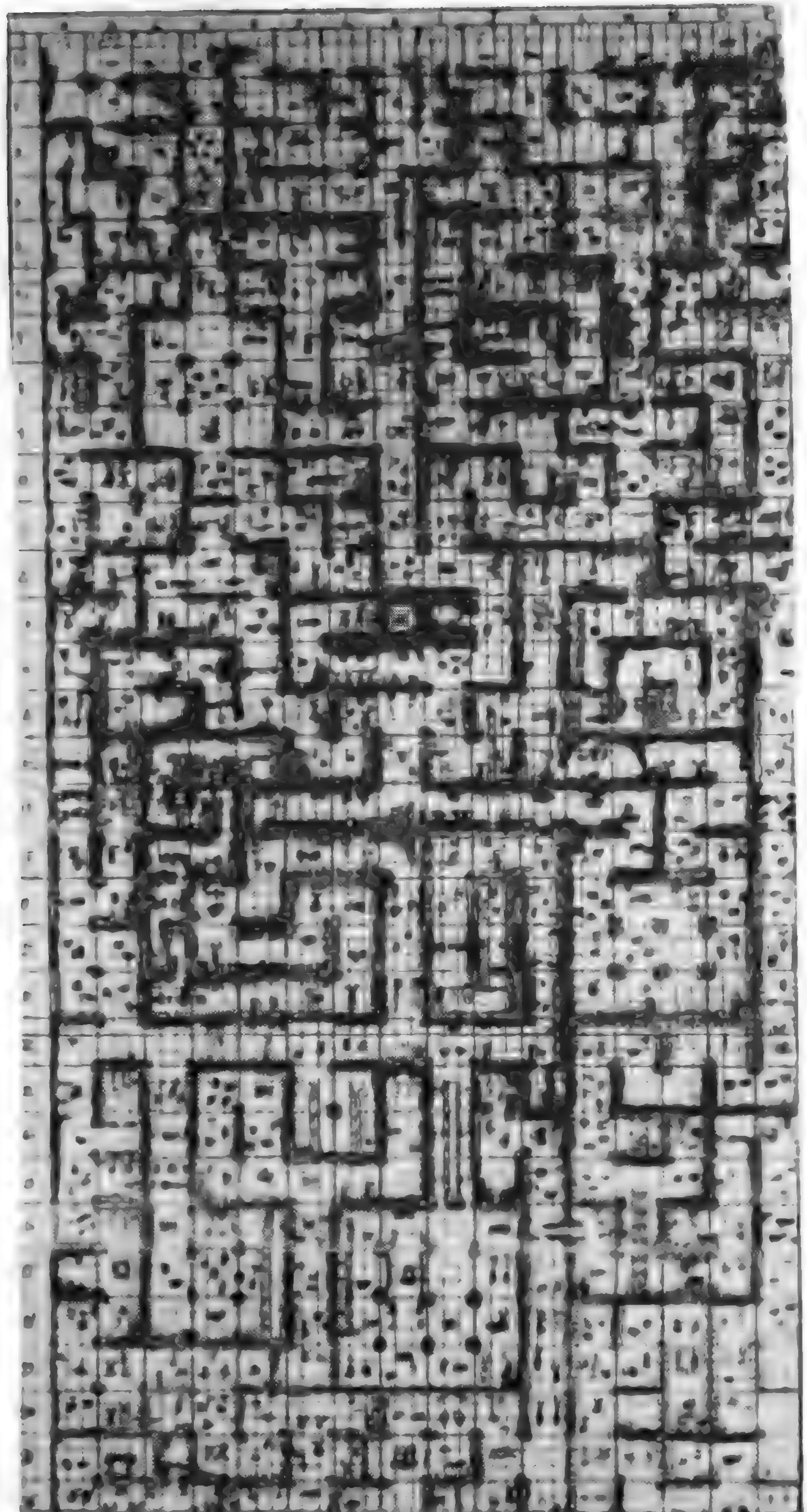
De code voor het tweede deel is: 37215. Het eerste en het tweede deel zijn het makkelijkst te spelen met de cursortoetsen. Gebruik hierbij de spatiebalk in combinatie met FIRE-1 en FIRE-2.

SM003T Roger Rubbish (Spectravideo)

```
10 BLOAD"CAS:"
20 POKE&HC063,A (0-255 levens)
30 DEFUSR=&HC000
40 A=USR(0)
```



Starquake



KEY

- starting screen
- transporter bases
- teleporter
- zappers
- security door
- lift
- smash traps
- locked door
- wall types

Teleporter codes:

A - RAZON (P2)
B - VORAX (I3)
C - TARAQ (C5)
D - ANTID (G10)
E - DULAN (C11)
F - KWAKE (F14)
G - ANGOR (B19)
H - ERCOT (H22)
I - KRANZ (M24)
J - UPLAN (B28)
K - INDLE (J29)
L - OPTIN (N29)
M - SNOOL (G30)
N - ZODIA (D32)
O - ARGOL (K32)
L - OPTIN (N29)



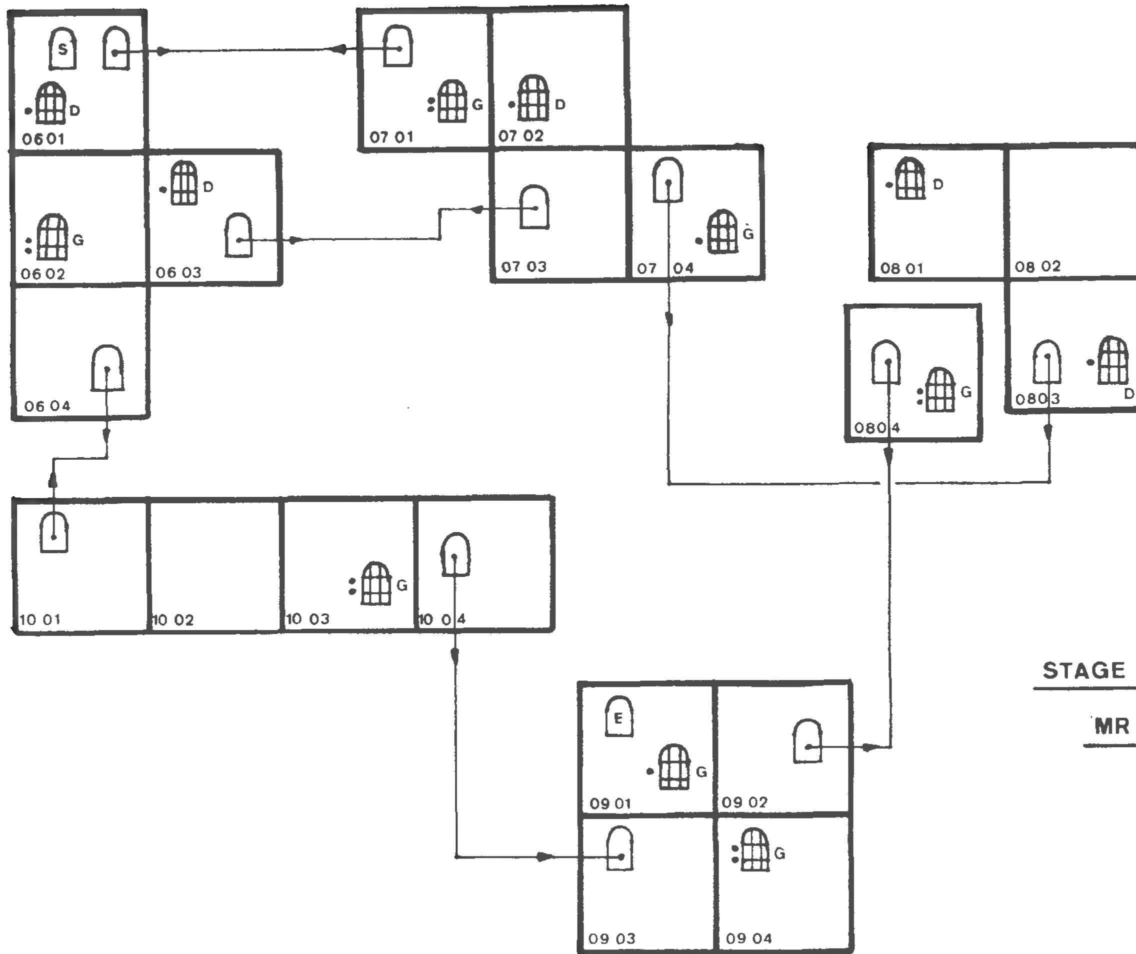
THE GOONIES

STAGE 1

GOONIES

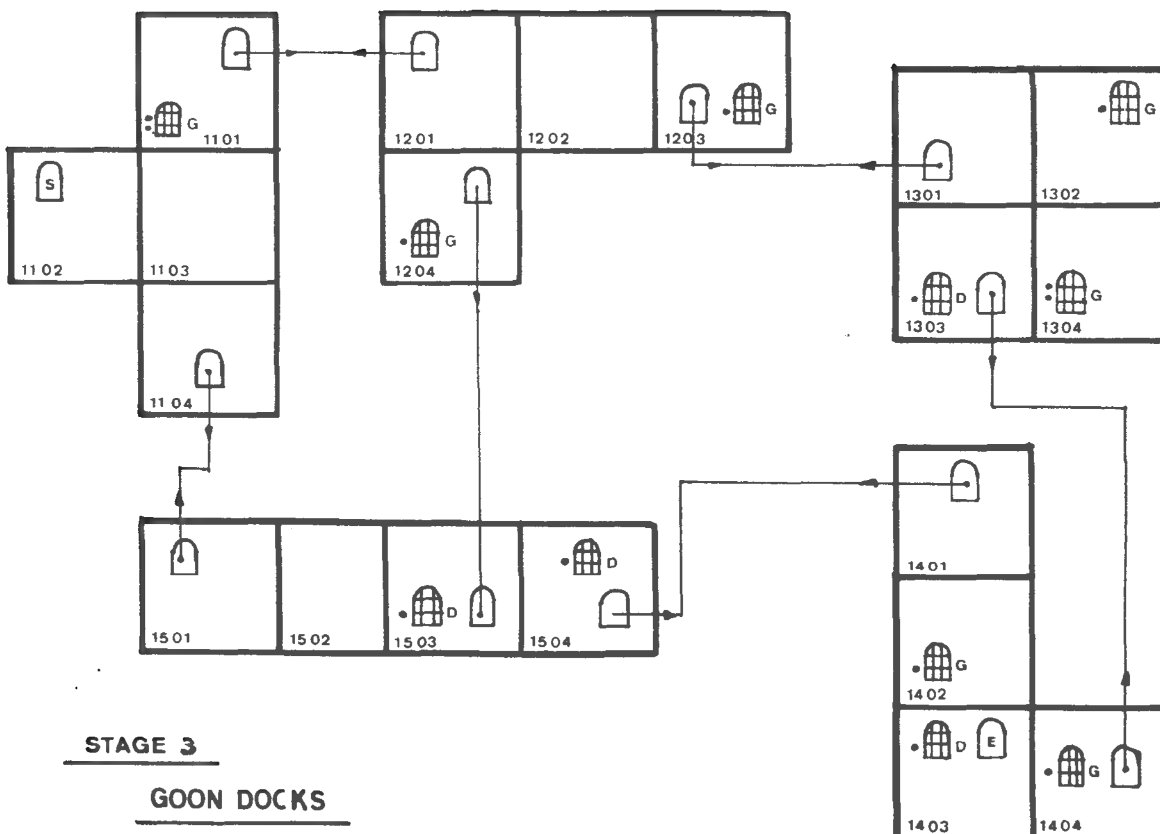
S D G G G D G G D G D G G D G D E D

0101 0102 0103 0104 0201 0202 0203 0204 0301 0302 0303 0304 0401 0402 0403 0404 0501 0502 0503 0504



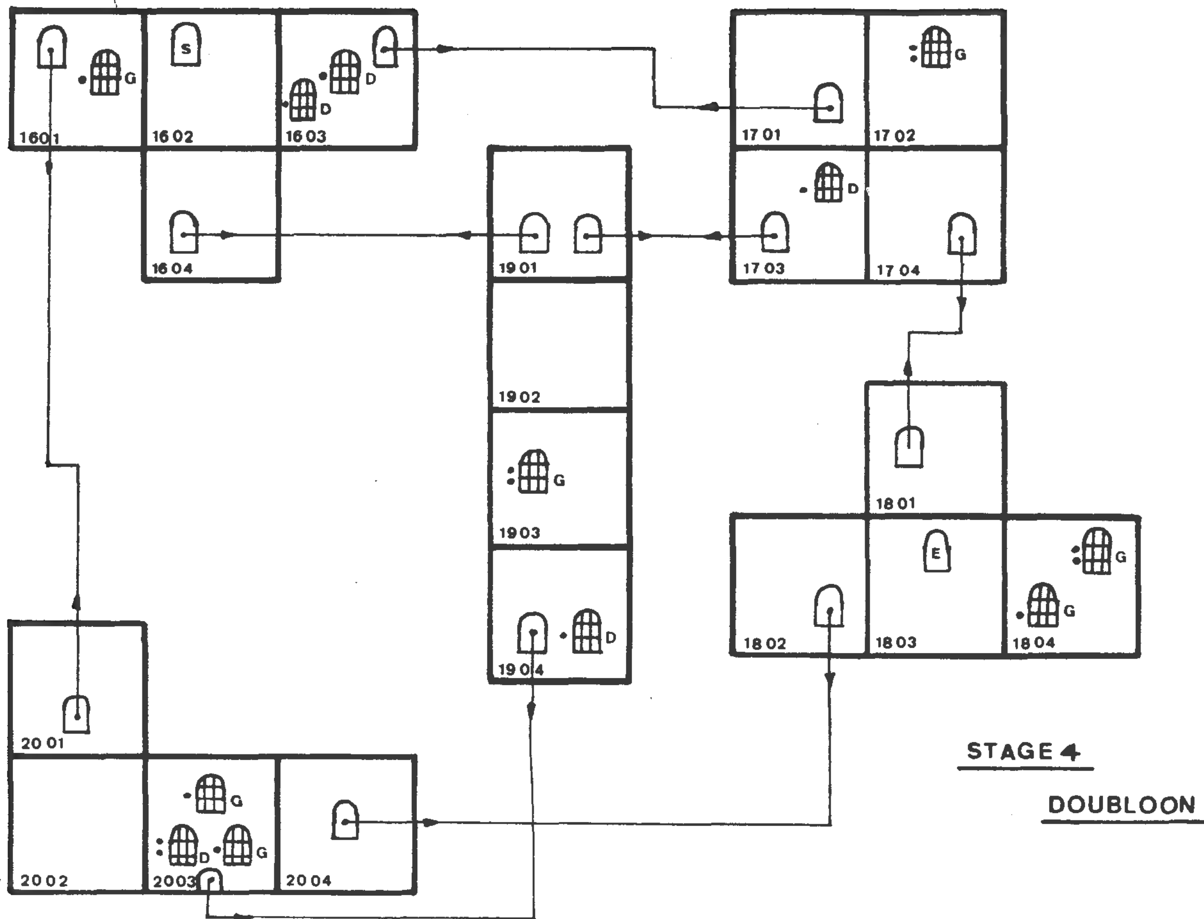
STAGE 2

MR SLOTH

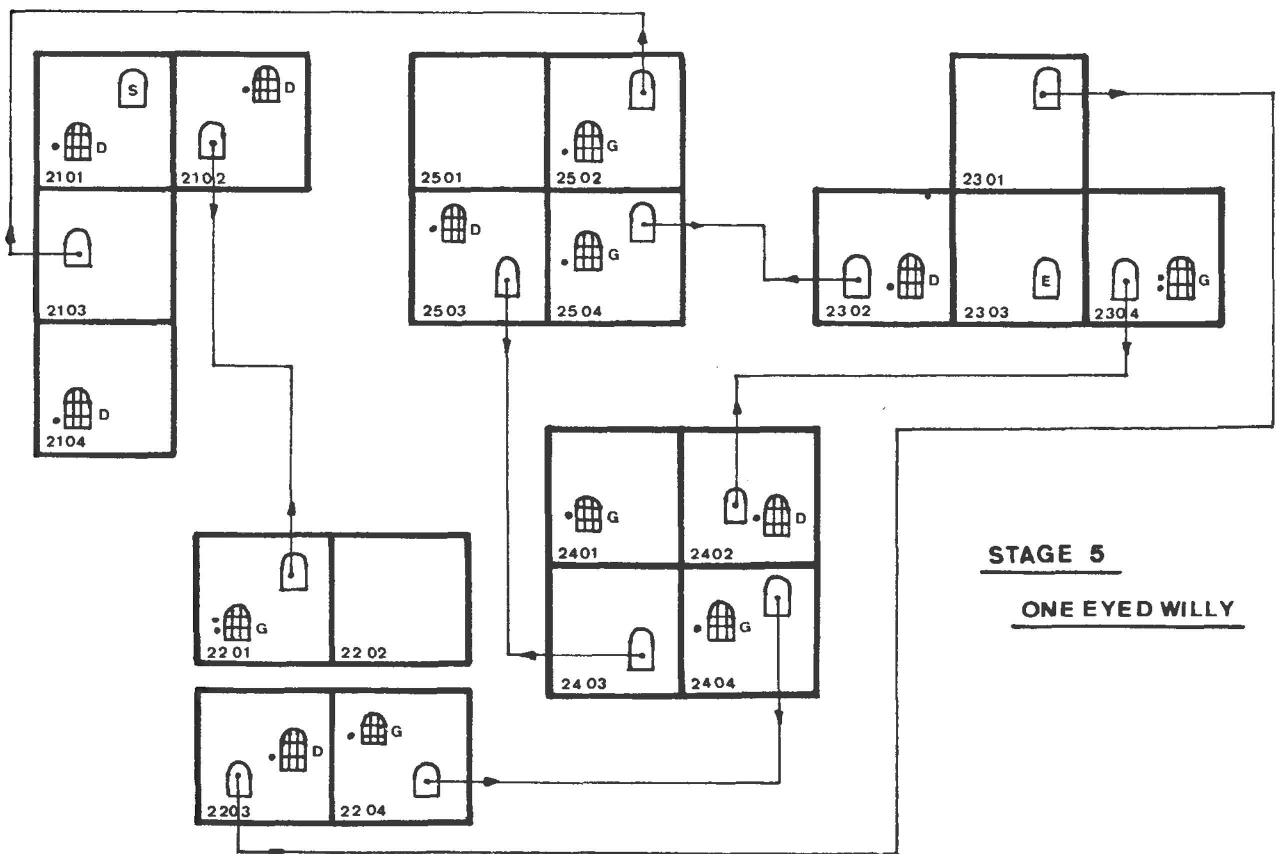


STAGE 3

GOON DOCKS



S
G
D
1601
1602
1603
1604
1701
1702
1703
1704
1901
1902
1903
1904
1801
1802
1803
1804
E
2001
2002
2003
2004
STAGE 4
DOUBLOON



S
D
G
E
2101
2102
2103
2104
2501
2502
2503
2504
2301
2302
2303
2304
2201
2202
2203
2204
2401
2402
2403
2404
STAGE 5
ONE EYED WILLY

BUG

Zoals in bijna ieder spel, is er ook in JACK THE NIPPER een BUG! Test hem maar eens uit: Neem in de slaapkamer het blaaspijpje. Ga naar het scherm rechts van de bank en pak de sleutel. Neem deze mee naar het museum en sluip binnen (naar ■ 2). Leg de sleutel op de grond en ga door de opening in de muur. Probeer om aan de andere deur te geraken (zie ook ■ 2) en druk dan op RETURN. OPGEPAST ! Probeer zo vlug mogelijk van de schoorsteen te geraken! De vleesetende plant slorpt enorm veel energie op!. Ga naar de volgende kamer en spring op de plank. Neem de hoorn en ga door de deur naar buiten. Loop naar YOUR HOUSE en zoek binnen naar de kamer met de kat. Leg je pijpje neer en druk op LEFT & FIRE. De kat zal van schrik tegen het plafond vliegen. Blijf nu op je hoorn drukken tot je meter op 100 % staat, en het spel is afgelopen!



NAAR CEMENTRY
PLAYSKOOL
BANK
YOUR HOUSE
CEMENTRY
NAAR GUMMO'S CHOMPING
TECHNOL. RESEARCH
I. BLUME
HOMMO SOCKS
GUMMO'S CHOMPING
TOY SHOP
JUST MICRO
CHINA SHOPPE
POLICE STATION
LAUNDRET
MUSEUM
NAAR JUST MICRO
START
A B C D
1 ■ 2 ■ x2

JACK THE NIPPER

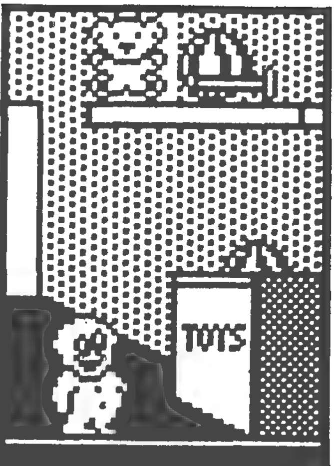
Met de volgende tabel kan U nakijken welke voorwerpen U nodig heeft om onheil te stichten op een bepaalde plaats.

Locatie	Voorwerp
Launderette	Waspoeder
Hommo Socks	Gewicht
Tech.Research	Disk
Gummo's Chomping	Lijm
Your House	Hoorn
Police Station	Hoorn
Playskool	Hoorn/pan
Your House*	Gif/kunstmest
Bank*	Credit Card
Just Micro	Batterij
Police (Jail)	Bom
China Shop	Bloempot

* betekent NIET binnen. De rest moet je dus binnen gebruiken!

We geven U ook nog een lijst met de locaties van de voorwerpen in het begin van het spel.

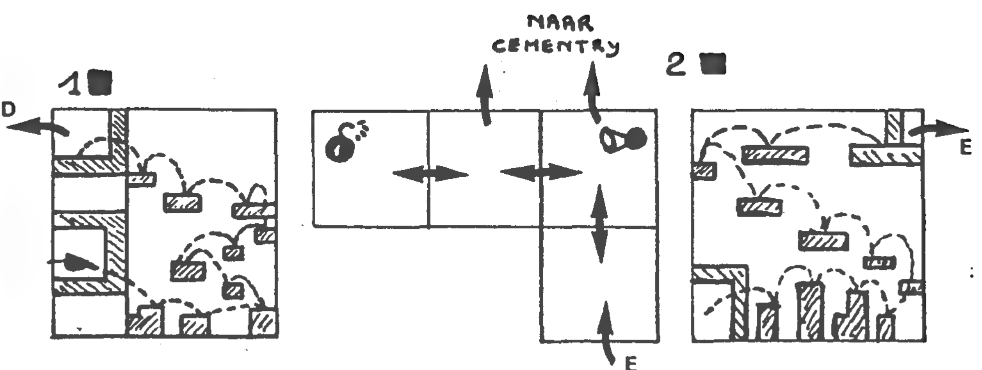
Locatie	Voorwerp
Playskool	Bloempot/pan
Rechts v/d Bank*	Sleutel
Cementry*	Kunstmest
I.Blume	Gif
Toy Shop	2 teddyberen
Police Station	Batterij
Jail (Police)	Gewicht
Launderette	Lijm
Museum	Borstbeeld
Museum	Fopspeen
Start	Blaaspijpje
Slaapkamer	Credit Card
■ 1	Waspoeder
■ 2	Hoorn/Bom

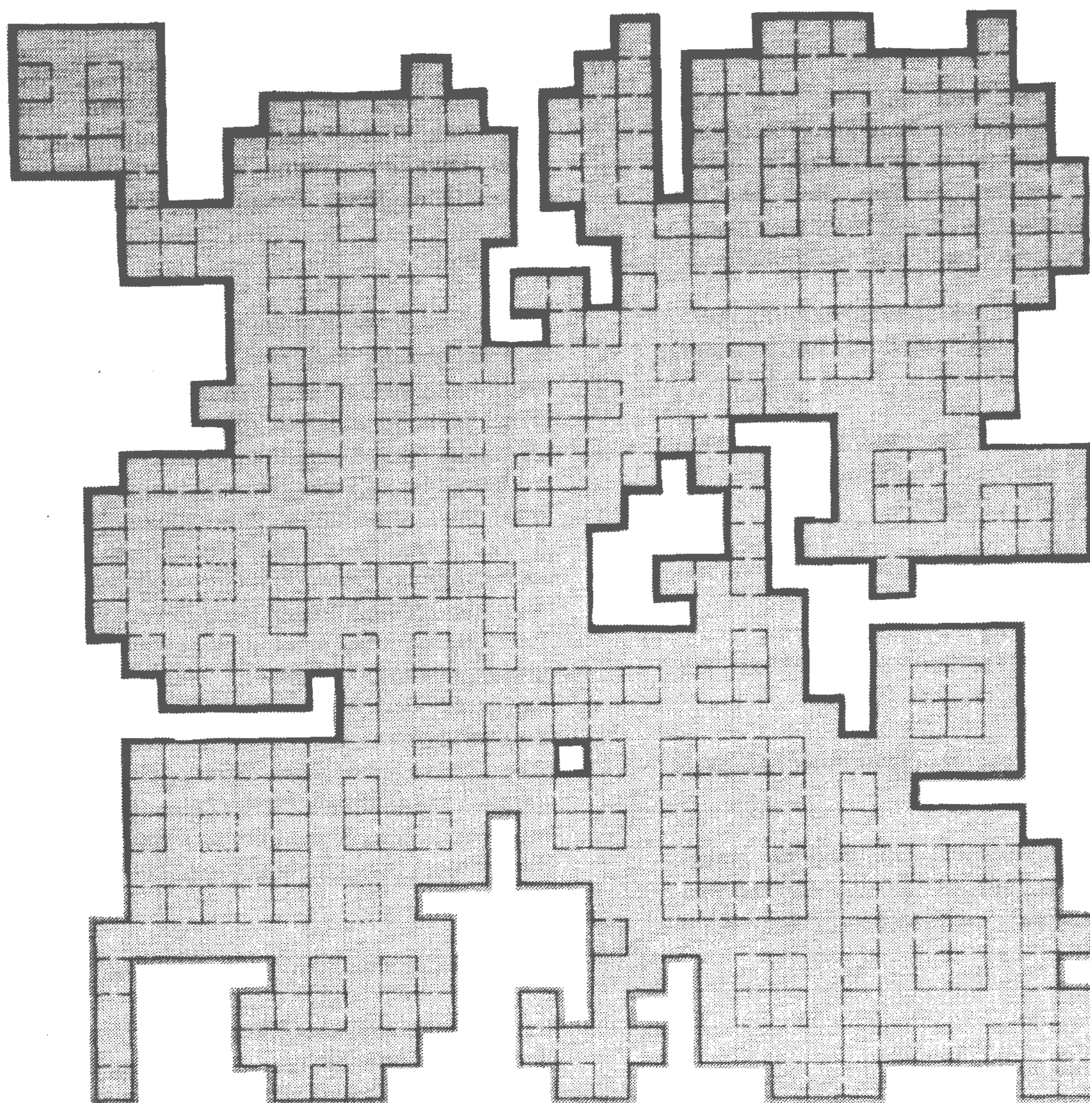




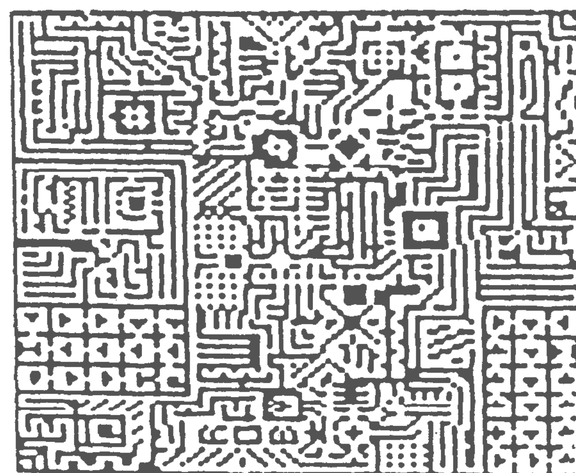
Geheime uitgangen bevinden zich in het muzeum en in de bank. Ze kunnen in werking gesteld worden door de sleutel op de grond neer te leggen.








MOLECULE MAN
BOMB



Nemesis

(Konami, Megarom)

Het gaat er om zoveel mogelijk Power Capsules te vangen, en je schip ermee te boosten. Power capsules verschijnen bij het afschieten van rode vijanden of van bepaalde eskaders (dit laatste gaat het beste met de laser, neem die dus als eerste). Dit boosten moet je niet in het wilde weg doen, houd rekening met het volgende (geldt voor ALLE stages):

SPEED: is nuttig, maar teveel maakt het nauwkeurig sturen onmogelijk (nee, het gaat hier niet over drugs, grapjassen!). Drie, maximaal vier is het ideaal.

MISSILES: zeer nuttig in bijna alle stages. Wanneer je ze de 2e maal neemt, gaan ze sneller; dit is nauwelijks een voordeel, stel dit dus uit tot je de rest hebt.

DOUBLE: alleen interressanter dan de Laser in de 4e, de BONUS en de laatste (8e) stage.

LASER: neem dit als eerste! Een 2e maal maakt hem krachtiger; dit is niet zo belangrijk, stel het dus uit.

OPTION: de Sidewinders verdubbelen of verdrievoudigen je vuurkracht !!!...

"?" (schild): niet overschatten: beschermt niet tegen aanvallen langs achter, is snel 'opgebruikt'. Bouw beter aanvalskracht op met die 6 capsules, en vernietig de aanvallers. Uitstellen m.a.w.

STAGE 1

De enige moeilijkheid in STAGE 1 is de vulkaanuitbarsting. Oplossing: vlieg recht boven de eerste vulkaan, zo hoog mogelijk; je zal niet geraakt worden. Dan verschijnt de gepanserde Alien (zoals op het einde van elke stage; zie 2e afbeelding op de verpakking). Reken niet teveel op je schild, het beschermt je slechts een maal. Ga helemaal naar links, zover mogelijk van hem weg. Vlieg afwisselend omhoog en omlaag zodat de vier raketten afwisselend boven en onder je door gaan, dan zal je niet gauw geraakt worden. Hem aanvallen heeft alleen zin, indien je over de Laser en minstens een Sidewinder beschikt. In dat geval kan je zelf buiten schot blijven, en de Sidewinder(s) de kastanjes uit het vuur laten halen.

STAGE 2

Indien je schip voldoende ge-Powerboost is, en je de BONUS STAGE even meepikt (zie nummer 12) geraak je zonder problemen in

STAGE 3

Je hebt minstens een Laser en Sidewinder(s) nodig, zonder maak je weinig kans. Neem de bovenste helft van het scherm (eenvoudigst), blijf overwegend links, en zorg dat de Sidewinder(s) voor je uit en onder je vliegen. Op die manier moet je de circels tijdig kunnen afschieten. Als je de BONUS-stage wil bereiken, dan is dit de beste methode: zorg dat de Boost-indicator op Double staat, maar neem hem nog niet!

Zodra je 2 beelden (zie nr. 11) bereikt, schiet je het eerste af. Vlieg dan zo laag mogelijk tussen de puinhopen van het eerste beeld en de rug van het tweede beeld. Je zal onmiddelijk naar de BONUS-stage geflitst worden.

Zodra je daar arriveert, neem je het Double kanon (in tegenstelling met wat in nr.11 staat, heb je het double kanon dus niet nodig om het beeld af te schieten, integendeel, met de Laser gaat het veel beter; het 2e beeld hoef je niet af te schieten, dit is trouwens onmogelijk). Hierna bereik je

STAGE 4

Hou of neem het Double Kanon, schiet wat je kunt, en kijk o.a. uit voor de 'springers'. De eerste echte moeilijkheid is de omgekeerde vulkaanuitbarsting. Zorg dat je uiterst rechts vliegt zodra hij in beeld komt. Zorg dat de rotsblokken van de eerste (lichte) uitbarsing je net niet raken. Daarna ga je zo hoog mogelijk vliegen, vlieg aan zijn rechterkant, en blijf daar, d.w.z. schuif mee op naar links. De rotsblokken zullen je niet raken. De tweede moeilijkheid zijn de engerds die verschijnen zodra de scrolling stopt (zie de 4e afbeelding). Methode: ga vlak boven de grond hangen, blijf in de linker helft van het scherm en stijg vooral niet meer op! Indien je projectielen moet ontwijken, vlieg dan vooruit of achteruit. De 'grote' vijanden (ik kan er geen andere naam voor bedenken) zullen je langs voor naderen; je kan ze afschieten vooraleer ze je bereiken. 'Springers' die van rechts komen, geraken normaal ook niet tot bij je; diegene die van links komen, worden opgevangen door het Double kanon van de Sidewinders, die je achter ja aan laat vliegen. Zo arriveer je in

STAGE 5 (de skeletten, zie 1e afbeelding)

Schakel over op Laser! De truuk is: val ze NIET aan! Neem de bovenste helft van het scherm. Vlieg uiterst rechts. Ze zullen achter je tevoorschijn komen, en niet op je schieten. Uitzondering: op 2 a 3 plaatsen is er een dat andersom gericht is, en je dus langs achter aanvalt. Daar moet je onder blijven en met de Laser de projectielen van de anderen afschieten; gebruik de Sidewinders!
De doodskoppen die je wat verder tegenkomt, zijn makkelijk te vernietigen; houd wel afstand! De zwevende beenderen moet je ontwijken, of opvangen met het schild in noodgevallen. Dan stopt de scrolling weer. Ga uiterst links, en vlieg alleen op en neer om eventuele projectielen te ontwijken. De Siderwinders, uitgerust met Missiles en Lasers, rekenen wel af met de 'rondvliegers'. Dan verschijnen de magneten, in groepjes van drie. Blijf uiterst links, hoog genoeg, met de Sidewinders recht onder je, en beweeg niet! De magneten zullen vernietigd worden vooraleer ze je bereiken. Je moet wel deze stage in een keer uitspelen, anders ben je je wapens kwijt. In dat geval moet je minstens nog een Missiles vastkrijgen. De magneten zullen nu moeten ontweken



worden. Bestudeer eens de demo, die aangeeft hoe je het beste de stage kan starten.

STAGE 6

De antennoids. Kwestie van uitkijken en snel zijn. Slechts enkele opmerkingen: door op het gekleurde deel van de arm te schieten, kun je deze gewoonlijk vernietigen; indien dit niet lukt kun je ze best passeren langs de onderkant. Wanneer je vlak boven of onder een antenne vliegt, schiet deze niet!

STAGE 7

Een gemakkelijke stage. Zorg voor Sidewinder(s) en Laser, en ruimte zodat je kan manoevreren. Het einde van de stage zie je op de 5e afbeelding. Vlieg uiterst links, VLAK onder de 2e constructie. Je zal niet geraakt worden. Eventueel kan je eens proberen de Sidewinders boven je te plaatsen en zo op de Alien te vuren.

STAGE 8 (Xaerous, het Bacterion Superfort, doel van de reis)

Nodig: Missiles, eventueel het Double kanon, en een goed reactievermogen... Zorg dat naar het einde toe de boost-indicator op ? (het schild) staat. Zodra je het beeld van de 6e afbeelding ziet verschijnen, schakel je het schild in. Nu kun je best wat 'foefelen' door F1 steeds weer in te drukken, of door de STEP MODE van GAME MASTER te gebruiken. Ontwijk de projectielen, tot de scrolling stopt. Vlieg dan vooruit tot vlak voor de tentakels (vang de projectielen op met het schild). Wanneer je dicht genoeg bent (niet te dicht!), stoppen de tentakels met vuren. Schiet nu (indien je niets lijkt te raken, moet je een beetje stijgen of dalen). Een van de armen zal ontploffen, en je kan door vliegen. Wat zie je? Het walgelijke Bacterion Meesterbrein. Hier heb je voor gevochten! Vernietig hem door zijn 6 bevestigingspunten door te schieten. Hij zal desintegreren, en daarna ontploft het complete bolwerk... De mensen van Nemesis kunnen weer rustig slapen! Of toch niet ? ...



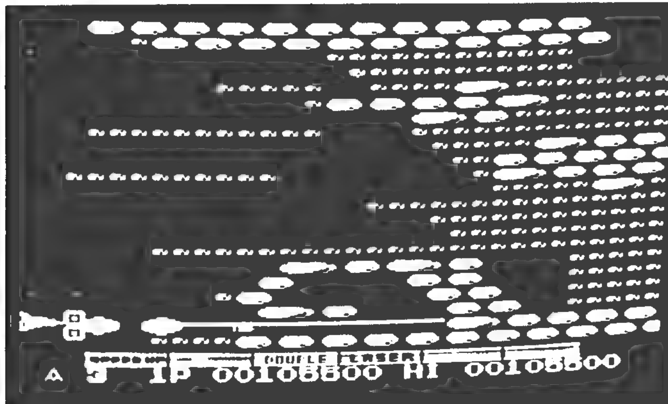
Nog een tip: als je alle attributen al hebt, heb je eigenlijk niets meer aan de rode capsules (behalve de 500 punten dan). Het kan interressant zijn, de boost-indicator op ? te zetten en hem daar te laten. Zo kan je, wanneer het schild uitgeput is, onmiddelijk een nieuw inschakelen. Je kan je ook een keer laten raken door de gepantserde Alien, en dan het nieuwe schild inschakelen, zodat het op volle sterkte is en je niet zo gauw op een slecht moment in de steek laat. Laat je ook niet ontmoedigen indien je met de F5 ergens niet door komt. Er zijn meerdere plaatsen waar moeilijk of zelfs helemaal niet door te komen valt zonder bepaalde 'Hyper Powers'. Opnieuw beginnen is de boodschap.

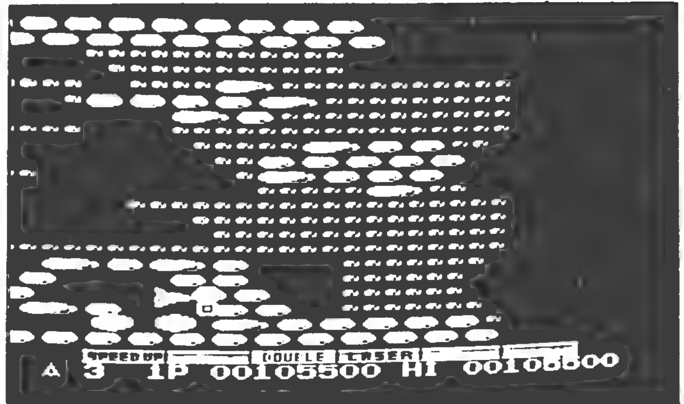




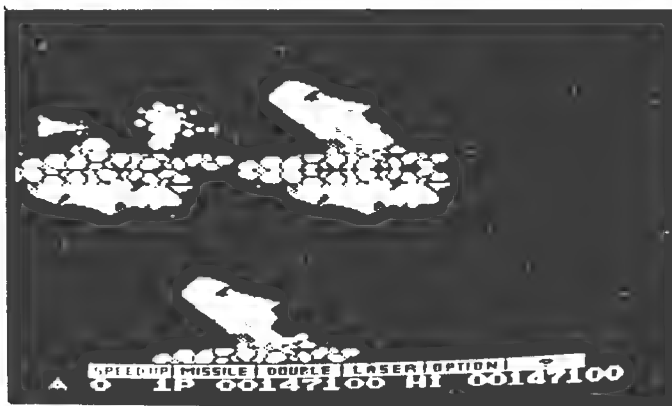
Hier nog een paar bonusvelden:

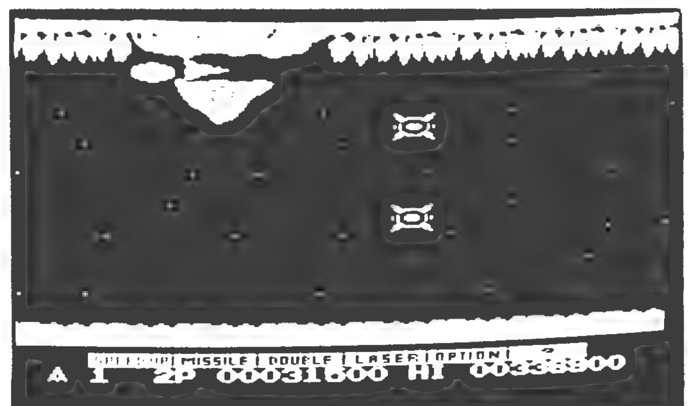
In stage 2 kom je op een gegeven moment drie groepen rode keitjes tegen. Ga naar de 2e groep beneden en schiet de keitjes weg uit de "2e regel" van onderen. Er komt een gangetje vrij naar de inham erboven. Ga hierin, en je zal naar de bonusstage worden overgeflitst (foto's 1 en 2).



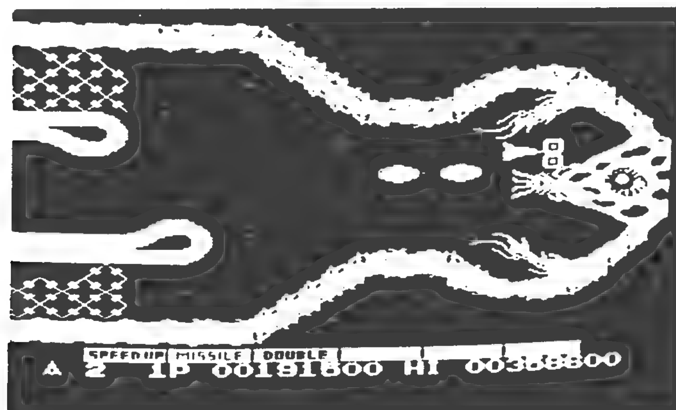


In stage 3 komen twee groepen van twee beelden voor, met hun achterhoofden naar elkaar toe gericht. Schiet bij de 2e groep het eerste beeld af, en vlieg naar de vrijgekomen ruimte (foto 3).





Ook in stage 4 zit een bonusveld, maar niet altijd! Waarschijnlijk speelt je behaalde score een rol. Je moet in ieder geval ook met twee spelers zijn en bovendien allebei in veld 4! Je vind de exit als je door de tunnel van de 2e berg vliegt (voor de vulkaan).



In de 7e stage moet je, voor dat de balletjesstroom op gang komt (aan het einde) zo snel mogelijk binnen/achter de bovenste uitstroomopening gaan staan.

Vera Cruz



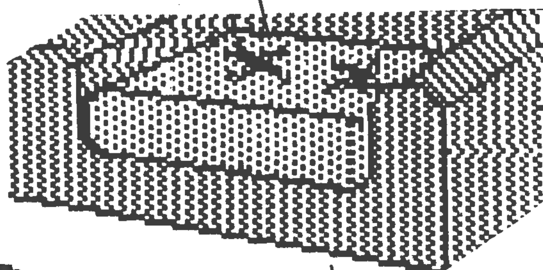
DOUILLE

Cal : 9MM
percutee et
marquee
TE 9 F 3-79

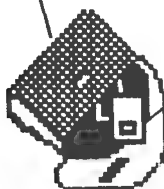


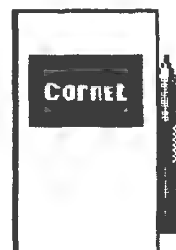
SAC A MAIN

contenant des
pieces au nom
de Vera CRUZ







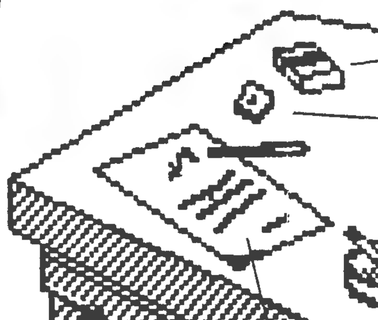


EVA resto des
routiers a
GIVORS 69

Nadine
LAFEUILLE
2 rue Balay a
ST-ETIENNE 42

Hub 78031846

Le Frise BAR

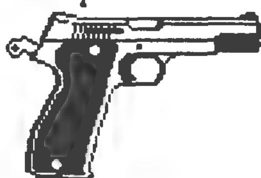








UN BOUTON



PISTOLET

TYPE : MAC 50
Cal : 9mm
No : G56743

Adieu

J'en ai assez
de cette vie
minable.

Vera

UN CENDRIER

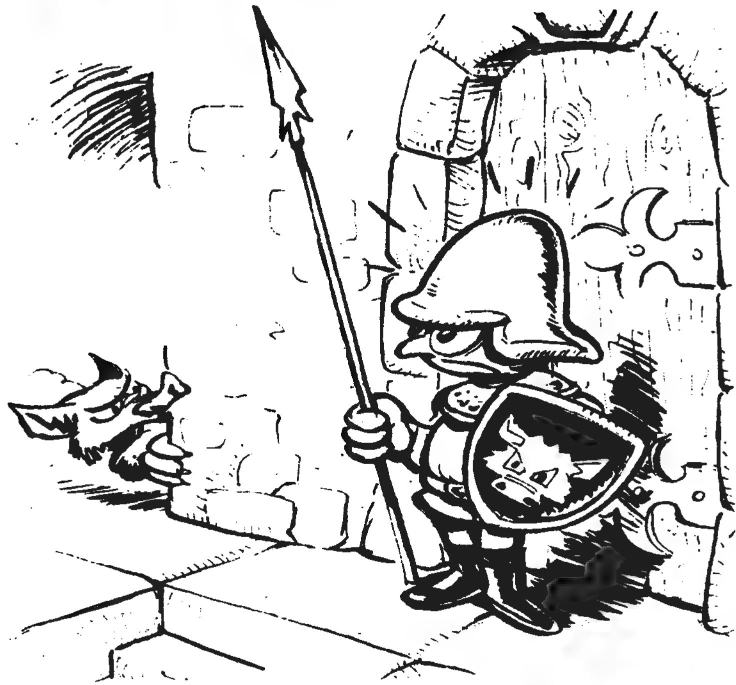
contenant un
megot Camel
tache avec du
rouge a levre
et un megot
de Rothmans.

COMPILATIE 1988 : BOEK + 3 SCHIJVEN

MEERMIN DALLAS MISIRLOU HAVANAGI RENBAC RESUME FANTASIE MASTERMI VANGNET UURROOS BANNERB FOUT WO3 BELGIANS CHESS VERKIEZ REAKTIE DATATIME CILIND1 CILIND2 BOL1 BOL2 LIJNEN MOTOR VLO PACMAN SLANGEN BELGIE HELI1 REISBAG DIEFSTAL SCHUIF DARTS DRAWING KRUIMEL MEERMIN RACER TERMINUS YESTERD PALET2 RELBEW LIST1 SCHEMA DRAWDEMO1 DRAWDEMO2 DRAWDEMO3 DRAWDEMO4 DRAWDEMO5 DRAWDEMO6 BOS HUIZNRIJ STERREN TERUG1 TERUG2 TERUG3 KADOPAPR VRDWIJNP PALET1 LIST4 LIST5 LIST6 LIST7 LIST8 LIST9 LIST2 LIST3 BOOMH2 KAM KOCH DRAAK WIKKEL LOGSPIRA PYTHB3 STER MONDRIAN BOOMH1 BMH2KRT BMH2SNEL BMH1KRT DRA[illegible]KRT WIKKLKRT LOGSPKRT PYTB3KRT MONDRKRT KAMKRT KOCHKRT [illegible] ETIKET INST-HEX PRINT CHECK ETIKET ETIKET2 TESTDEMO #A[illegible]GO16 PIJLEN COLSCA WOESTIJN WOESTIJN #A03A #A0[illegible] #A05A #A05B #A06B #A06A #A07A #A07B #A07C #[illegible]09 KLEUR7 KLEUR8 HITHOT ANIMAL1 KARTEST #B-0[illegible]A1 #B-00A2 #B-00B2 #B-00B1 #B-00C2 #B-00C1 #B-[illegible] #A-010A #A-010B #A-011A #A-011B #A-012A #A-012B #[illegible]ML C41KLEIN C41GROOT POPJE HAALUIT DRAAK SHOW LAA[illegible]ATACREA LOGO18 CRUNCH DECRUNCH SHOWPIC SUPERF SUPERFPI[illegible] #B-00D2 #B-00F2 #B-00F1 #B-00G2 #B-00G1 #B-00H2 #B-00H1 #B-00I1 #B-00J1 #A-015ML #B-00B #B-00A #B-00C CLS-ROTR KAR-TEST TESTDEM3 MSXCURST FILES SFEDIT #B-00K1 #B-00K2 #B-00L2 #B-00L1 #B-00M2 #B-00M1 KERSTSPE TESTGR3 TESTGR3PAS TBEXT MUSICMOD M20LOGO NOTENLES PROG1GEN PROG1MTP ETIKET COENS PIEN CLAES LAYOUT LAYOUT2 STANDA 2 BROADWAY BUBBLE DIAMOND GARNET GARNET 2 GOTH1 ITALIC LITALIC OPAL RUBY12 RUBY8 SCHRIJF SCRIPT SHADOW SMALL STANDARD STENCIL BIGFULL BOXBOLD CKSOFT1 CKSOFT2 CUBIC FATFACE FINE1 FINE2 GOTHISCH HANDSCHR LITELINE MODERN MILITARY PINBALL ROMAN RUSSIANS SAFFIER STANDAR2 STREEP STYLING1 STYLING2 VETCURSP KOKO KOKO1 Z80

1 MEGABYTE SOFTWARE COLLECTION

The Maze of



Galious

Voorwerpen:

1. Arrow	H14
2. Ceramic Arrow	E10
3. Rolling Fire	N10
4. Fire	O16
5. Mine	A14
6. Magnifying glass	I16
7. Quiver of Arrows	overal
8. Coin	overal
9. Key	overal
10. Holy water	werelden
11. Cape	werelden
12. Magical Rod	werelden
13. Map	werelden
14. Great Key	G13 + werelden
15. Cross	(wereld 3?)
16. Triangle	D16
17. Crown	M7
18. Helm	D8
19. Oar	wereld 5
20. Lamp	J14
21. Decorative Doll	wereld 2
22. Robe	K7
23. Bell	G15
24. Halo	E13
25. Candle	I10
26. Armor	L4
27. Carpet	wereld 8
28. Helmet	M3
29. Harp	C3
30. Vase	??
31. Necklace	C6
32. Bread and Water	A13
33. Pendant	A16
34. Ring	I6
35. Earrings	D4
36. Bible	B4
37. Bracelet	O9
38. Trumpet Shell	J8
39. Pitcher	N4
40. Sabre	??
41. Dagger	??
42. Feather	G2
43. Salt	L16
44. Shoes	G16
45. Bronze shield	I16
46. Silver shield	M9
47. Gold shield	I2

Werelden	Passwords
1. D13	YOMAR
2. K12	ELOHIM
3. K9	HAHAKLA
4. A9	BARECHET
5. I9	HEOTYMEO
6. O13	LEPHA
7. F3	NAWABRA
8. E5	ASCHER
9. H1	XYWOLEH
10. verschuift	HAMALECH

Code voor alle werelden:

CTRL L - Code + [RETURN] - F1 - Nummer van de wereld

4O76	TRJ7	UR4F	123N
ULWJ	YN0P	WLMJ	V9RP
7YTM	CIWI	S8S6 D	

De schrijnen

1. HEPHAESTUS: God der smeden. Hij verkoopt wapens

deur 2: PIJLEN
MIJN
SLEUTEL

deur 6: PIJLEN
TROMPETVORMIGE SCHELP
SLEUTEL

deur 9: PIJLEN
HARP
SLEUTEL

2. ASCLEPIUS: God der geneeskunde. Hij zorgt voor de gezondheid van onze helden.

deur 7: Ontmoet een fee om uw vitaliteit terug te winnen.

3. DEMETER: De godin der oogst. Geeft hints, tips en zorgt voor de code. Zij is een algemene hulp.

deur 3: CODEWOORD

deur 10: PIJLEN
HALSSNOER
SLEUTELS

deur 12 (W1): Neem een landmijn mee naar wereld vier.

deur 15 (W4): Het zuiver water is in de muur.

deur 16 (W5): ROEISPAAN

deur 18 (W7): Zoek het codewoord geschreven op een steen onder het water.

deur 19 (W9): Een deur in het kasteel leidt U naar Galious.

4. ARES: de god der soldaten. Verkoopt voorwerpen om U te beschermen.

deur 4: PIJLEN
BRONZEN SCHILD
VERGROOTGLAS

deur 5: PIJLEN
ZILVEREN SCHILD
SLEUTEL

deur 8: PIJLEN
GOUDEN SCHILD
SLEUTEL

deur 11: PIJLEN
HELM
SLEUTEL

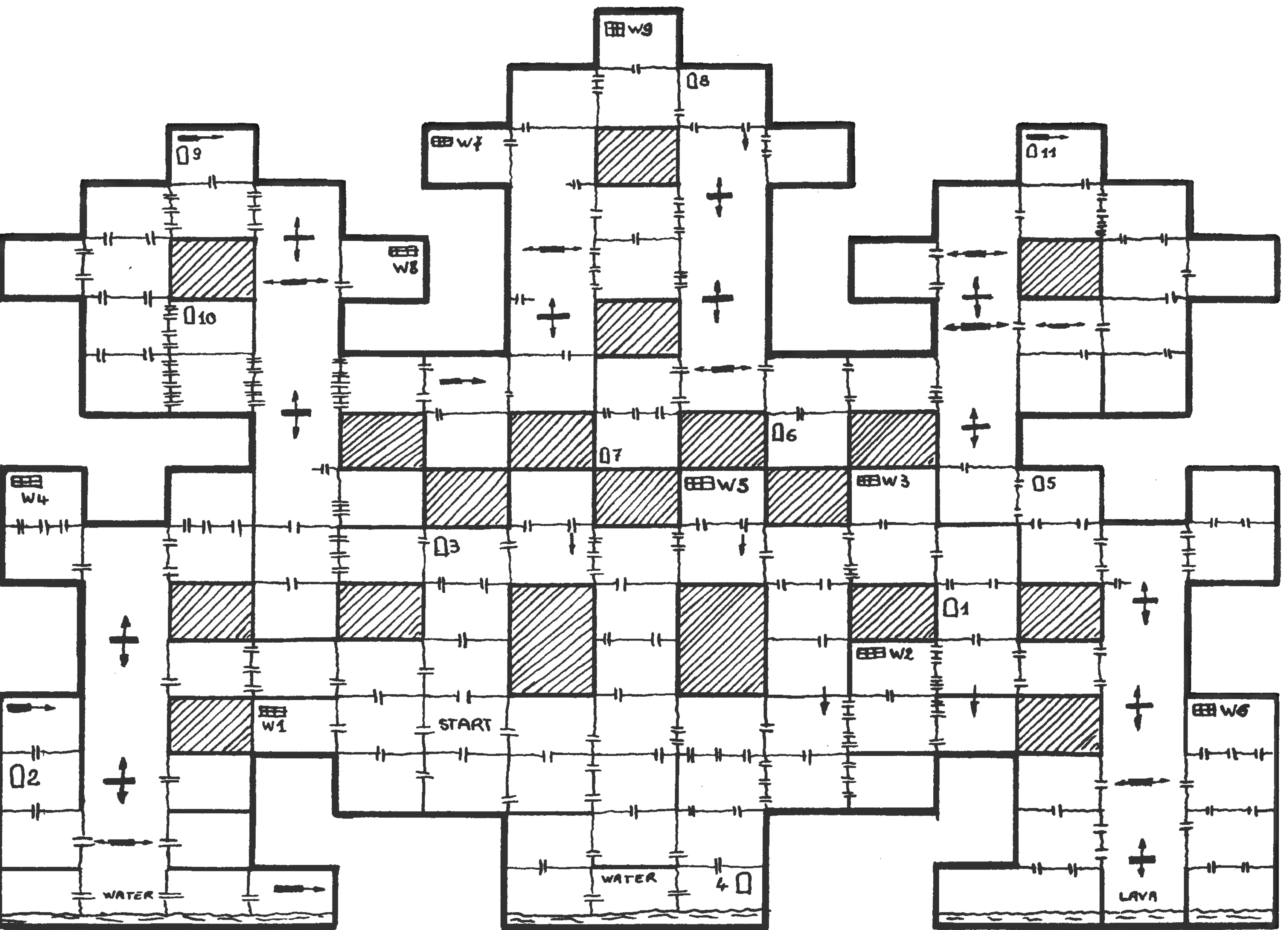
5. ATHENA: De godin der wetenschap. Zij helpt bij het oplossen van problemen.

deur 13 (W2): Sla in de muur met uw zwaard als je naar de overkant wil.

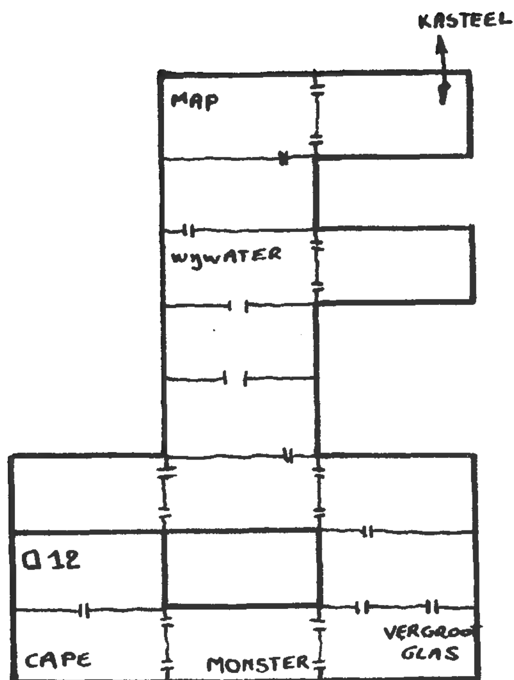
deur 17 (W6): Sla in de muur als je halfweg op de trap bent.

6. DEATH: God der dood. Helpt je wanneer Popolon of Aphrodite dood zijn.

deur 1: Als uw geliefde dood is, kom dan hier terug met: 100 PIJLEN, 100 GELDSTUKKEN en 20 SLEUTELS.



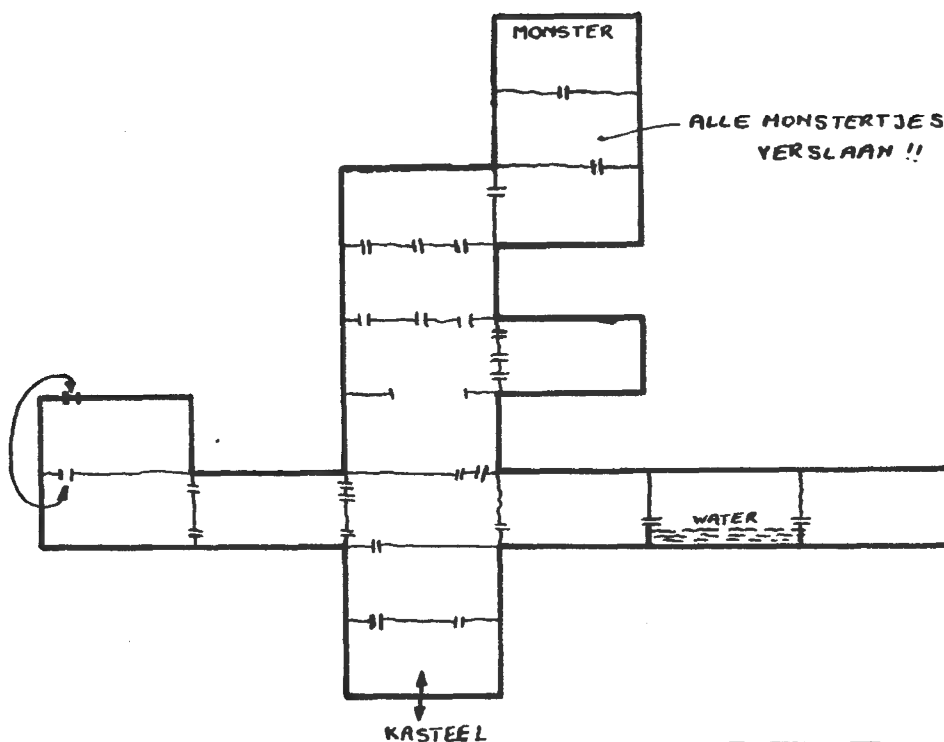
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
W1
W2
W3
W4
W5
W6
W7
W8
W9
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
START
WATER
WATER
LAVA
DEWIJNGAERT HUGO



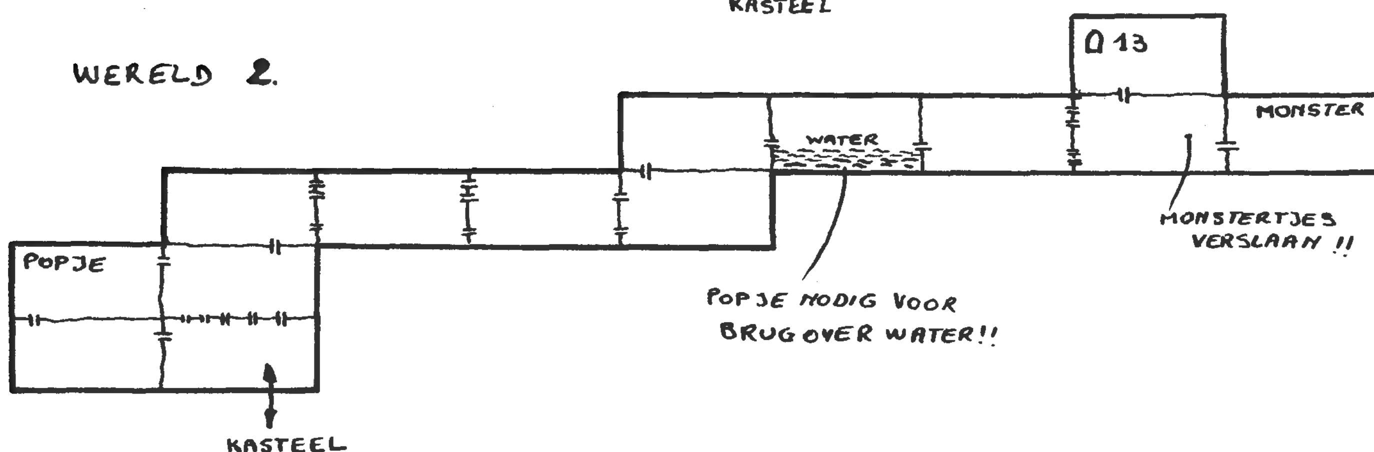
WERELD 1

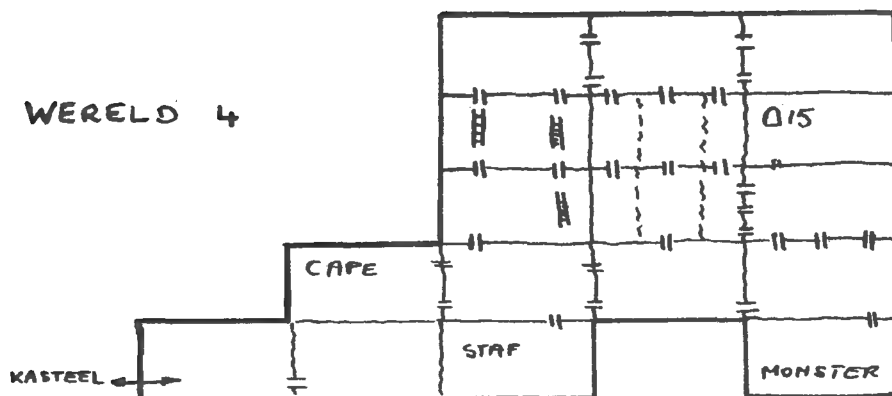


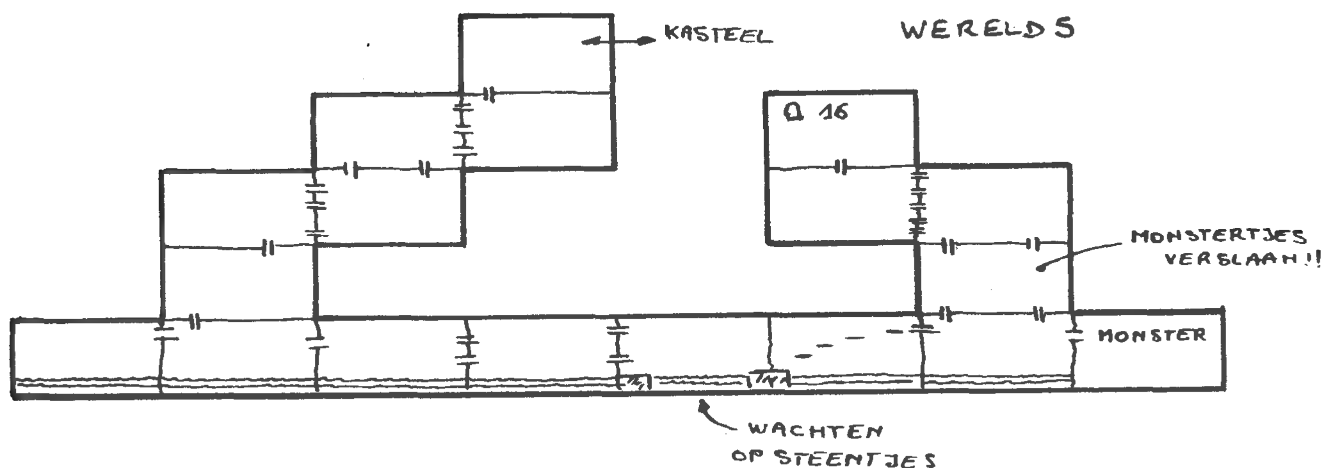
WERELD 3.



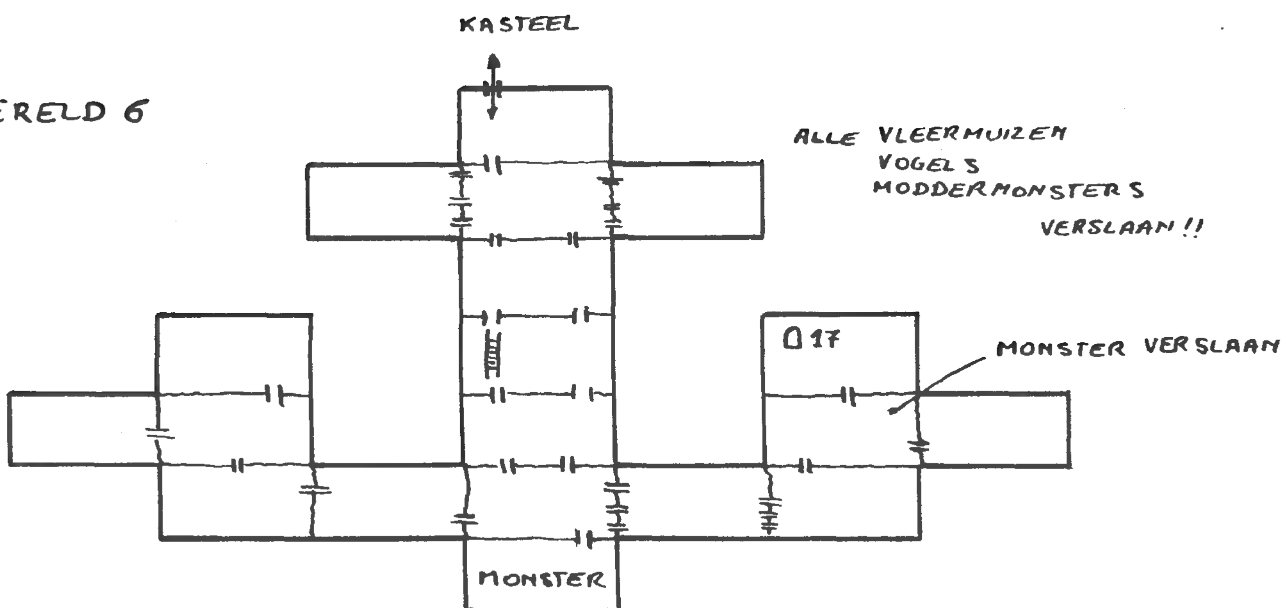
WERELD 2.

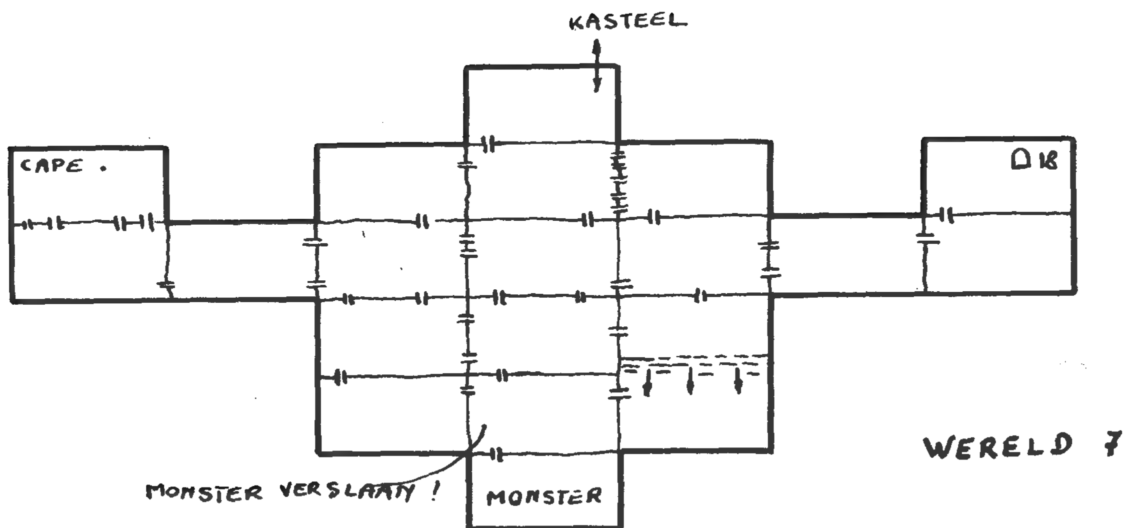



WERELD 4
Ω15
CAPE
KASTEEL
STAF
MONSTER

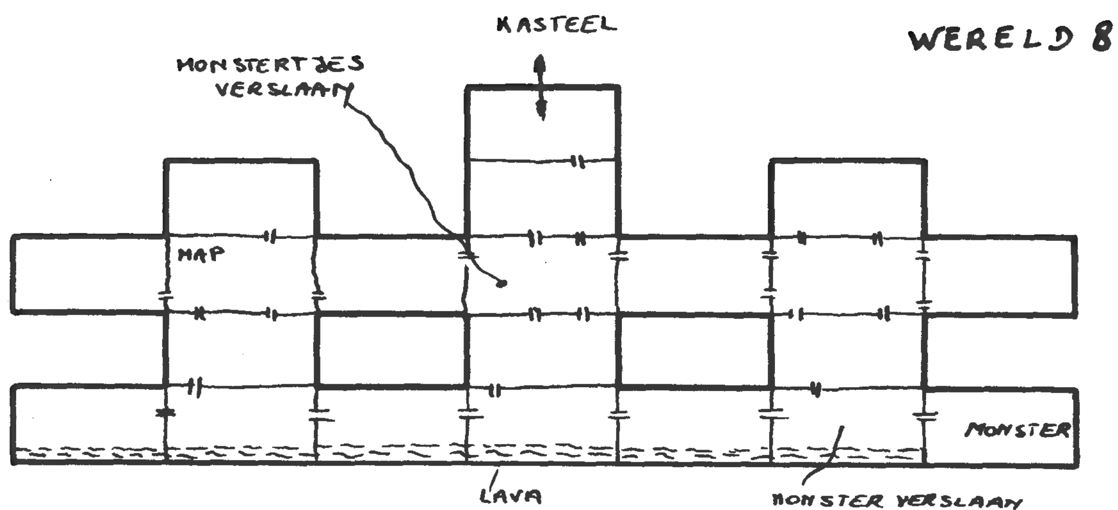

KASTEEL
WERELD 5
Ω 16
MONSTERTJES
VERSLAAN!!
MONSTER
WACHTEN
OP STEENTJES.

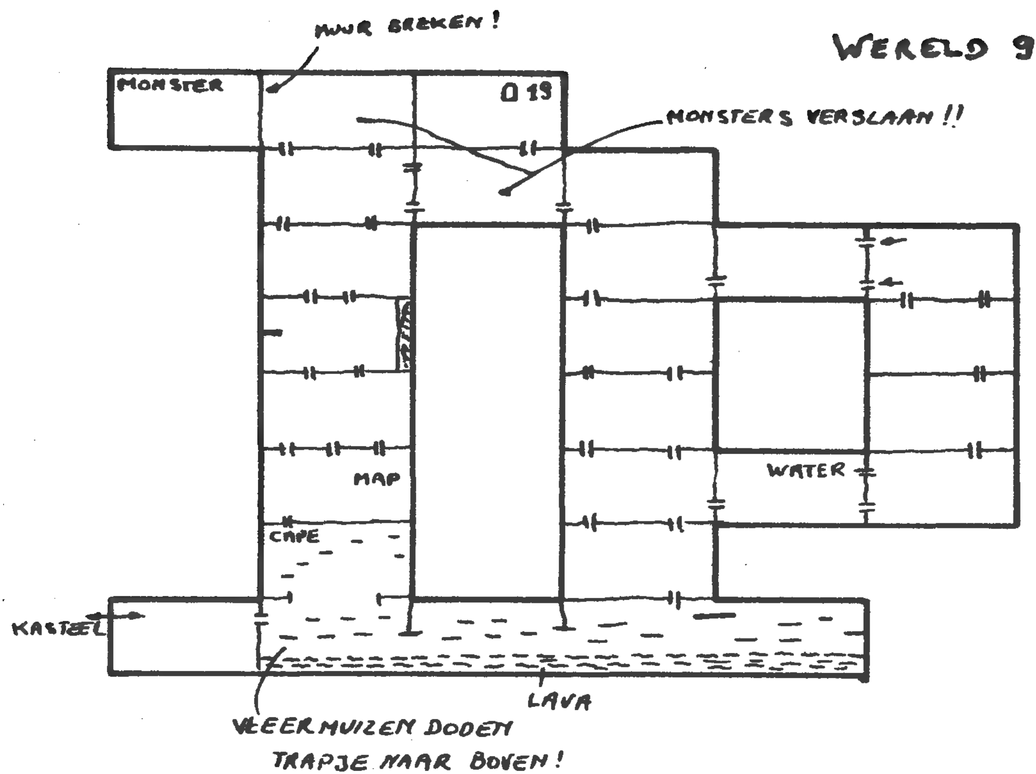


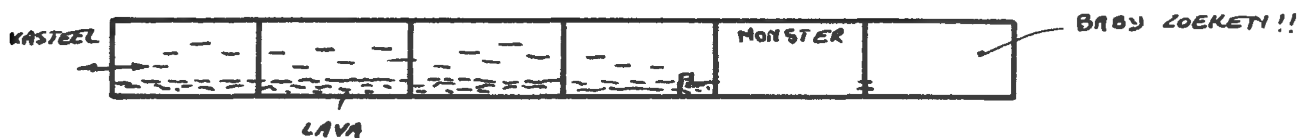

KASTEEL
WERELD 6
ALLE VLEERMUIZEN
VOGELS
MODDERMONSTERS
VERSLAAN!!
Ω 17
MONSTER VERSLAAN
MONSTER


KASTEEL
CAPE .
MONSTER VERSLAAN !
MONSTER
WERELD 7

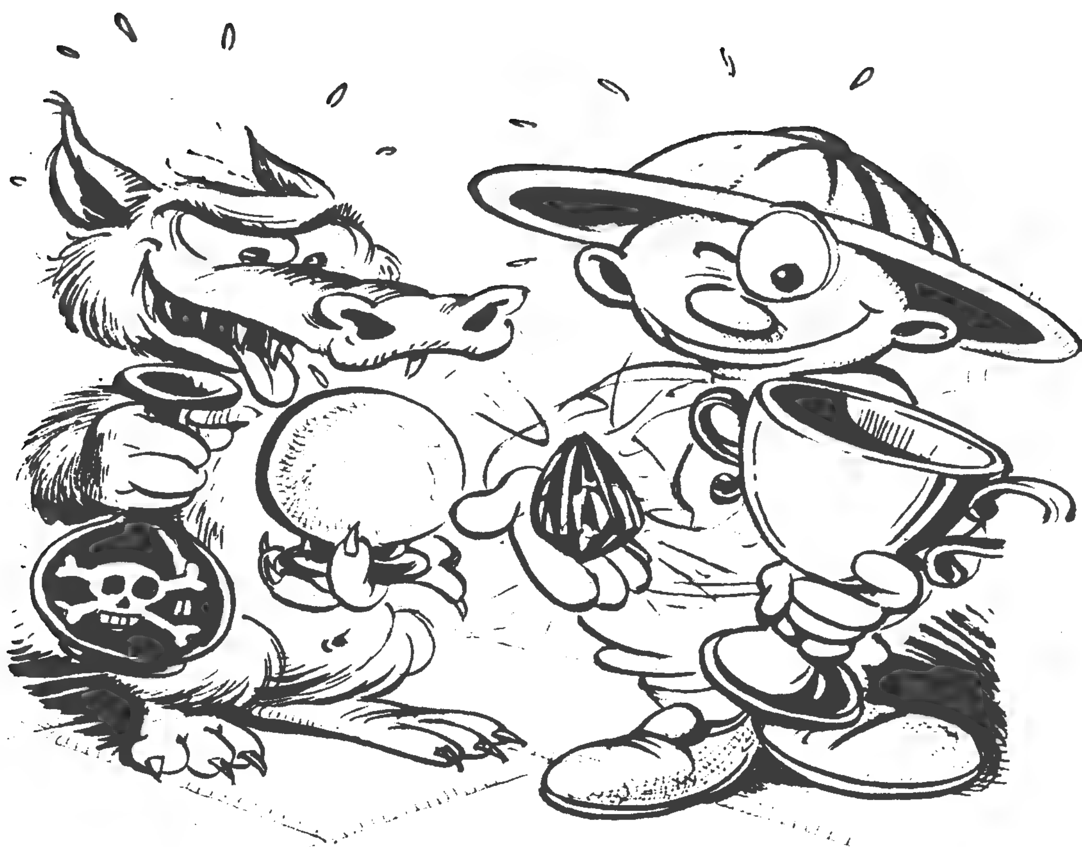



KASTEEL
WERELD 8
MONSTERTJES
VERSLAAN
MAP
MONSTER
LAVA
MONSTER VERSLAAN

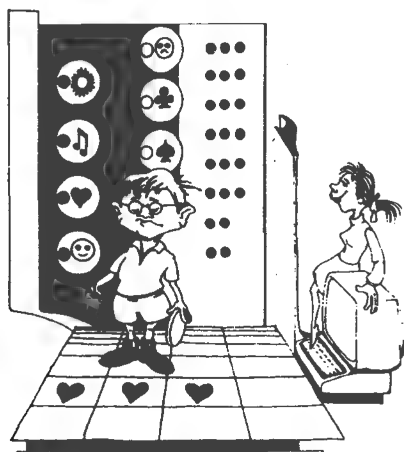

WERELD 9
MUUR BREKEN!
MONSTER
O 19
MONSTERS VERSLAAN!!
MAP
CAPE
WATER
KASTEEL
LAVA
VLEERMUIZEN DODEN
TRAPJE NAAR BOVEN!


WERELD 10
KASTEEL
MONSTER
BABY ZOEKEN!!
LAVA





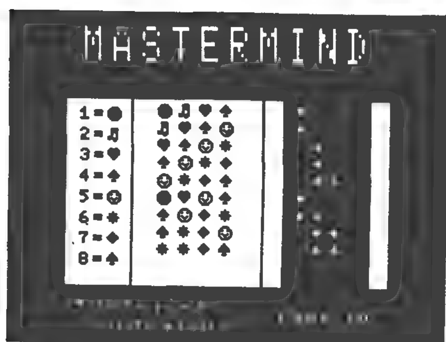
Met dank aan alle inzenders...



Verzamelde

Dungeon Mystery 1

Dit is een grafisch mooi verzorgd arcade en adventure spel.
Het gebeuren speelt zich af in de kelders van een oud en onbewoond kasteel. Je tracht je liefje, Victory, te bevrijden uit de klauwen van de vijf verschrikkelijke monsters.
Om je taak te vervullen ga je eerst op zoek naar de magische sleutels (A,C,D) en breng je deze in de juiste volgorde naar de grot met de koperen ketel. Als je hierin lukt heb je de monsters voor eeuwig verslagen en lacht het geluk je toe want ... Victory is bevrijd.



Kasteel der verschrikking

Dit adventure spel is gebaseerd op hetzelfde scenario als Dungeon Mystery.
Hier ga je op zoek naar drie sleutels om de prinses te bevrijden uit het kasteel.

Schuifraam

Na het opstarten van het spel wordt er gevraagd naar een woord van maximum 24 letters. De letters van dit woord verschijnen gemixed op twee schuiframen. Het is nu de bedoeling dat twee tegenstanders, met behulp van de joysticks, zo vlug mogelijk de letters in de juiste volgorde plaatsen.

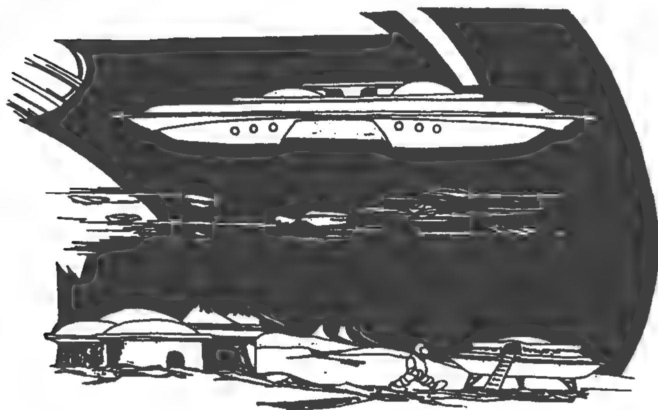


Kubus

De alom gekende puzzelkubus waar je je hoofd mag over breken om hem netjes in de juiste kleurencombinatie te zetten.

Stoneage

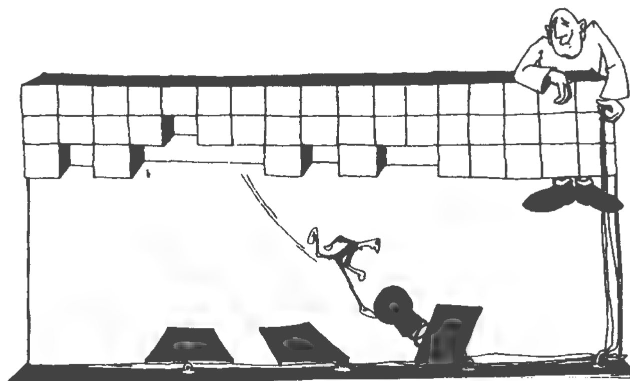
We gaan terug naar het glorierijke verleden van het stenen tijdperk.
In dit spel moet je onze vriend, Stoneface, veilig naar de overkant brengen. Zijn magische kracht bestaat erin dat hij zijn geest kan verplaatsen van de ene steen naar de andere, om zo de steeneter te ontlopen. Bonuspunten kunnen worden verdiend door zoveel mogelijk stenen in de nabijheid van de eindstreep te leggen.



Help

Het is je taak de bemanning van een gestrand ruimteschip per peloton (eerst bestaat dat uit één astronaut, dan twee, drie...) over te brengen naar het moederschip. Vijandelijke ufo's bemoeilijken steeds de oversteek.

Spelprogramma's



Per gered peloton krijg je extra bonuspunten. Om je opdracht te volbrengen krijg je drie pogingen. De score en de highscore worden op het scherm getoond.

Breakout

In deze klassieker van de computerspellen moet je proberen steen na steen te verwijderen en op deze manier kan je de muur afbreken. Het verrassende aan dit programma is dat je het pallet niet alleen links en rechts kan besturen, maar tevens op en neer.

Hockey



In dit behendigheidsspel moet je proberen je eigen doel schoon te houden en je tegenstander trachten te verschalken. De winnaar is diegene die op een totaal van zeven de meeste doelpunten scoort.
Het spel wordt gespeeld met twee joysticks.

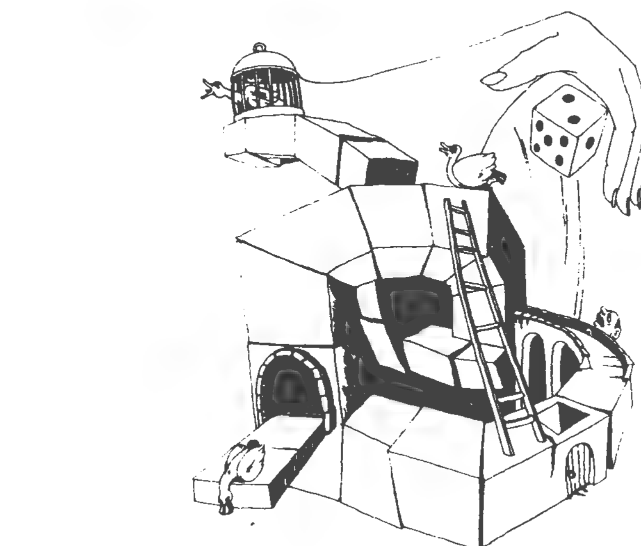
Patience

In dit overbekende kaartspel moet je de 52 kaarten in een bepaalde volgorde uitleggen.
Het verschaft je zeker urenlang plezier en stiekem de kaarten herschudden behoort niet tot de mogelijkheid.

Zeeslag

In hoeveel beurten zal je erin slagen de vijandelijke vloot te lokaliseren of te kelderen. De moeilijkheid is wel dat je slechts na drie schoten antwoord krijgt over de doeltreffendheid van je aanval. Naast schieten moet je dus zeker ook nadenken.

Mastermind



Dit is de overbekende mastermind, echter niet met kleuren, maar met de MSX-karakterset.
In tien pogingen moet je de code van de computer ontcijferen.

Ganzenbord

Dit spel kan met twee of tegen de computer worden gespeeld. De opdracht is duidelijk : bereik als eerste de eindmeet en hoed je voor de verschillende tegenslagen. Geluk met de dobbelstenen heb je zeker nodig.

op cassette : 890 Bf
op disk : 990 Bf

Een abonnement op
MSX CLUB MAGAZINE :
uw MSX computer
wordt er beter van...







jaarabonnement (6 nummers, van januari tot december)	850 fr / fl 45
diskabonnement (6 nummers, van januari tot december)	2250 fr / fl 122

abonneren kan door overschrijving op onze bankrekening :
t.n.v. DAInamic V.Z.W.
voor Belgie :
GENERALE BANK TONGERLO 230-0096323-22
voor Nederland :
AMRO BAARLE-NASSAU 46.07.36.051 (of giro 1091055)

MSX Club Producties

Verzameldiskette of cassette (1985,1986 of 1987) — 750 fr./40 fl.

Deze diskette/cassette bevat een compilatie van al de programma's die in de desbetreffende jaargang zijn verschenen (1985: meer dan 50 programma's, 1986: meer dan 60 programma's, 1987: meer dan 80 programma's).
Het pakket wordt geleverd met een klein handboekje waarin u een duidelijke toelichting vindt van elk programma.

Workshop '88 (Boek + 3 schijven) — 900 fr./49 fl.

Het boek, van maar liefst 120 bladzijden, bevat de belangrijkste teksten en cursussen (programmeertechnieken, screen 1 scrolling) uit onze jaargang 1988. Tevens vindt u een uitvoerige toelichting van elk programma en een verwijzing naar de diskette. In het boek vindt u geen listings want deze vindt u gebruiksklaar op de bijgeleverde schijven. Op de 3 schijven vindt u meer dan 230 programma's (1 MEGABYTE software). Zo treft u onder andere aan: basic, utilities, spellen, machinetaal, pascal, fonts & stempels voor Dynamic Publisher...

Turbo screencopy (MSX of EPSON & compatibelen) — 1050 fr./57 fl.

Met dit programma maakt u een afdruk van elk grafisch MSX-scherm (screen 2 tot en met 8) met behoud van de sprites. De afdruk naar het papier wordt weergegeven in 9 grijswaarden. De naam 'turbo' is zeer goed gekozen aangezien de snelheid van de printer bepalend is voor de tijd van de afdruk. Bij bestelling duidelijk opgeven V4 = EPSON of V5 = MSX.

Trans — 850 fr./45 fl.

Dit programma maakt uw EPSON, STAR, BROTHER, GEMINI, ... MSX-compatibel. Zodoende kan u uw printer als volwaardige MSX printer gebruiken (MSX karakterset), met behoud van de meeste ESC-80 printmodes. Bovendien zijn er een aantal extra printmodes voorzien (dubbele hoogte karakters, reverse video, MSX screen mode 0 en 1) die kunnen worden aan/uit gezet met standaard of speciale ESC-80 sequences.

Color screencopy + trans — 1400 fr./75 fl.

Dit pakket bevat naast de kleurenscreencopy tevens de gewone turbo screencopy en trans (tekst en uitleg bij de desbetreffende programma's). De kleurenscreencopy wordt geleverd in twee versies. Ze worden beide geladen zoals turboscreencopy. Bij de eerste versie worden er zeer veel kleurtinten afgedrukt, maar de afdrukverhouding is niet helemaal correct. Bij de tweede versie is het aantal kleurtinten beperkter maar is de afdrukverhouding bij benadering korrekt. Dit programma werd volledig getest op de EPSON JX-80 en de STAR NX-1000.

Superfont — 3000 fr./160 fl.

Superfont is een grafisch programma dat toelaat, op een eenvoudige wijze, tekst en tekeningen naar het MSX scherm of naar de printer (MSX of EPSON & compatibelen) te sturen. Superfont werkt met fonts die zowel tekeningen als tekst kunnen bevatten. Het pakket bevat 40 verschillende karaktersets en meer dan 1200 kant en klare hoge-resolutie tekeningen. Tevens vindt u in dit pakket een schijf waarop de 1234 tekeningen kant en klaar zitten als stempel voor de Dynamic Publisher. Zo is het mogelijk om op een vrij eenvoudige manier uw programma's van animatie te voorzien. Het pakket bevat een uitvoerige handleiding.

Superimpose & video — 2300 fr./125 fl.

Met dit programma is het mogelijk om uw video-opnames van ondertiteling te voorzien. Tevens is het mogelijk om titelpagina's, aftitelingsrol, lichtkrant en TV-krant op uw scherm en videoband te produceren. Het pakket bevat een uitvoerige handleiding.

Encyclopedie (MSX 2 Atlas) — 1200 fr./65 fl.

Elk werelddeel wordt in kaart op het scherm afgebeeld. Van elk land kan u afzonderlijk informatie opvragen zoals: oppervlakte, munteenheid, aantal inwoners, taal, godsdienst...Tevens bevat de schijf de vlaggen van alle landen en een grafisch overzicht van de ontdekkingsreizen. Het programma werkt volledig menu-gestuurd.

Dungeon II — 750 fr./40 fl.

Een arcade-adventure spel waarin u met behulp van kommando's het raadsel dient te ontwarren. Formidabel aan dit pakket is dat er in het nederlands wordt gesproken!

Verzamelde spelprogramma's — 850 fr./45 fl.

Een compilatie van 12 hoogwaardige spelprogramma's (basic- en machinetaal spellen).

Peeks, pokes & truuks boek deel I (in herdruk) — 275 fr./13.75 fl.
Peeks, pokes & truuks boek deel II — 295 fr / 14.75 fl

Nieuwe truuks, pokes en speeltips aangevuld met complete maps voor de echte spelfanaticus.

50 Logo projekten (boek + schijf) — 990 fr./55 fl.

Voor de logo gebruiker is dit een unieke aanbieding. In het boek worden 50 projekten uitvoerig besproken en toegelicht. Op de schijf vindt u deze 50 programma's kant en klaar. Het boek kan apart worden besteld en kost dan 590 fr./33 fl.

Jaarboek 1985 — 185 fr./10 fl.

Een compilatie van de jaargang 1985. In dit boekje vindt u al de listings en artikels.

Wenst U de volgende uitgave van

het grote PEEKS, POKES en TRUUKS BOEK

GRATIS te ontvangen ?

Stuur dan uw waardevolle tip, map, truuk, geheim naar :



Wim Dewijngaert
Van Monsstraat 14
B-3000 LEUVEN

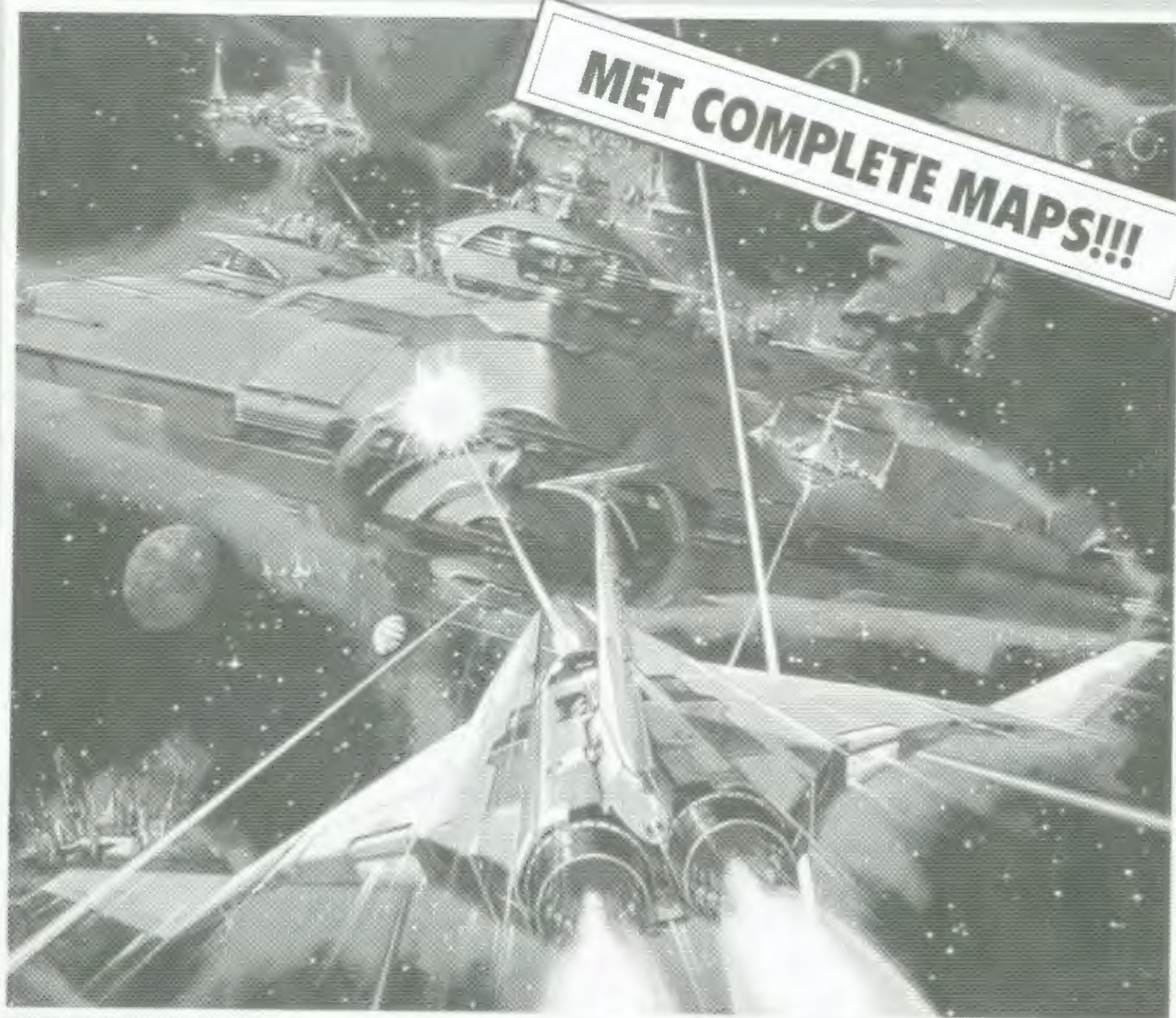
Wim Dewijngaert

Verkoopprijs: Bfrs 295 / Hfl 14,75

Ook beschikbaar:
Het Grote Peeks, Pokes & Truuks boek deel II:
295 fr / fl 14.75
Deel III wordt verwacht in het najaar '89

MSX PEEKS, POKES EN TRUUKS BOEK

Deel 2



een uitgave van MSX-club BELGIË - NEDERLAND

SPEELTIPS VOOR:

ALPHA BLASTERS
ATHLETIC LAND
BOULDERDASH II
BUCK ROGERS
CLAPTON 2
CONGO
DUNGEON MYSTERY 2
ELIDON
ERFENIS (DE)
FOOTBALL KONAMI
GAUNLET
GHOSTBUSTERS
GOONIES (THE)
GREEN BERET
HAPPY FRED
HEAD OVER HEELS
HEAD OVER HEELS
HUNCHBACK
HYPER OLYMPICS
INTERNATIONAL KARATE
JACK THE NIPPER
JET SET WILLY
JET SET WILLY 2
JOURNEY TO CENTRE EARTH
KNIGHT LORE
KNIGHT TYME
KNIGHT TYME
KNIGHTMARE
MANIC MINER
MAXIMA
MAZE OF GALIOUS
MAZE OF GALIOUS
METAL GEAR
MOLECULE MAN
MOONRIDER
NEMESIS
NIGHTSHADE
NIGHTSHADE
NIGHTSHADE
NINJA
PENGUIN ADVENTURE
RED LIGHTS OF AMSTERDAM
RIVER RAID
RIVER RAID
ROAD FIGHTER
SAMANTHA FOX STRIP POKER
SKRAMBLE
SNOWMAN (THE)
SOCCER KONAMI
SPACE SHUTTLE
STARQUAKE
STARQUAKE
STOP THE EXPRESS
SWEET ACORN
TENNIS KONAMI
TOP ROLLER
TURMOIL
ULTRA CHESS
VALKYR
VAMPIRE
VAMPIRE KILLER
VERA CRUZ
WHO DARES WINS 2
WIZARD'S LAIR
WRECK (THE)
WRECK (THE)
YIE AR KUNG-FU 2
ZANAC



